SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

DEC
1998
Pris 39:-

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAM[illegible]OY • DREAMCAST • SUPER N[illegible]

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
Världens bästa spel recenserat

SHIGERU MIYAMOTO
Exklusiv intervju

BÄST 1998
Hela listan

TOMB RAIDER III

RECENSIONER: Turok 2 • Crash Bandicoot 3 • V-Rally '99 • Tetris DX • FIFA '99
Bust-A-Groove • NHL Breakaway '99 • Body Harvest • Libero Grande • Apocalypse
FÖRSPEL: Mario's Party • Kingsley • Sega Rally 2 • The Legaia • Hybrid H[illegible]en
SaGa Frontier II • Link's Awakening DX • Virtua Fighter 3tb • Rollcage • Quake II

TIDSAM 0669-12
12
7 388066 903903

Den första idolen

Alla människor behöver idoler. Om de är ouppnåeliga stjärnor man fantiserar om eller föräldrar man ser upp till spelar ingen roll, det viktiga är att man har någon form av ideal.
Har man musik, film eller sport som största intresse är det lätt att hitta sin idol. Coola popstjärnor, snygga skådespelare och duktiga idrottare finns det nämligen gott om. De flesta av dem tycker dessutom om att visa upp sig och gör sitt bästa för att bli andra människors förebilder.
Men i TV-spelens värld lyser de riktiga hjältarna med sin frånvaro. Självklart finns de, annars skulle ju aldrig de fantastiska spelen produceras, men få vet vad de heter, än mindre hur de ser ut.
I TV-spelsbranschen talar man ju inte om vem som har gjort ett spel, utan om vilket företag som har gett ut det. Vilket inte är särskilt logiskt alls eftersom varje spelföretag har hundratals anställda som alla knappast producerar likvärdiga spel. Och det finns väl knappast någon som köper en skiva bara för att den är utgiven av Warner, eller går på bio bara för att se en ny film från Columbia Tristar.

Men i nya spel händer det faktiskt att namnen på producenterna uppenbarar sig redan i inledningen, istället för att bara snabbt rulla förbi efter slutsekvenserna. Vi tänker också göra vårt bästa för att lyfta fram personerna bakom spelen. Så i kommande nummer pratar vi med Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), David Perry (*Messiah*), Kazunori Yamauchi (*Gran Turismo*) och Takahiro Kaneko (*Alundra*), för att nämna några. Fast vi börjar givetvis med mannen som startade allting. TV-spelsvärldens första idol; Shigeru Miyamoto. Och så förklarar vi varför hans senaste spel är det bästa som någonsin har skapats.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

I Crash Bandicoot 3 måste du än en gång ta upp kampen mot Dr Neo Cortex. Det är nu möjligt att resa tillbaka i tiden och Crash hamnar bland dinosaurierna. Man kan också spela som hans syster Coco. Och äntligen finns möjligheten att dyka ner under vattnet. En i det hela taget lovande uppföljare.

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Erik Nilsson
Formgivare
Nino Höglund
Bildhantering
Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael Alf

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)

Legend of Zelda: Ocarina of Time ____44

Rollcage _____34

Recensioner___43

Tomb Raider III

Tetris DX

Crash Bandicoot 3

V-Rally '99

Turok 2

Shigeru Miyamoto _____ **22**

Förspel _____ **18**

Mario's Party

Sega Rally 2

Link's Awakening DX

Kingsley

Musikspel _____ **30**

Fokus _____ **83**

SaGa Frontier II

Ray Crisis

Excite Bike

Hype _____ **14**

Star Wars: Episode 1 till Nintendo 64 • SM i *Tekken 3* avgjort • Nintendo släpper beat 'em up • PlayStation 2 verklighet nästa år?

Förspel _____ **18**

Mario's Party • *Sega Rally 2* • *Virtua Fighter 3tb* • *Kingsley* • *Legend of Zelda: Link's Awakening DX* • *Rayman II: The Great Escape* • *Quake II*

Shigeru Miyamoto _____ **22**

Mannen bakom spelen.

Musikspel _____ **30**

En helt ny genre.

Rollcage _____ **34**

Psygnosis sätter fart igen.

Bäst 1998 _____ **38**

Årets spel.

Fokus _____ **83**

Japaner klär ut sig till spelhjältar • *Zelda*-siter i överflöd • Shigeru Miyamotos bortglömda spel • Squares senaste RPG

Tävling: Ocarina of Time _____ **95**

Vinn världens bästa spel.

Tävling: S.C.A.R.S. _____ **101**

Handkontroller och PlayStation-spel att vinna.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Body Harvest _____ 64
Buck Bumble _____ 76
Legend of Zelda: Ocarina of Time _____ 44
NHL Breakaway '99 _____ 73
Starshot: Space Circus Fever _____ 81
Turok 2: Seeds of Evil _____ 50
V-Rally '99 _____ 56

GAME BOY

Tetris DX _____ 53

PLAYSTATION

Apocalypse _____ 77
Bust-A-Groove _____ 68
Command & Conquer: Retaliation _____ 78
Crash Bandicoot 3: Warped _____ 54
Duke Nukem: Time to Kill _____ 66
FIFA '99 _____ 70
Libero Grande _____ 72
NBA Live '99 _____ 74
ODT _____ 67
Rival Schools _____ 79
Test Drive: Off Road 2 _____ 80
Tomb Raider III _____ 48

VARJE MÅNAD

Post _____ 12
Aktuella releaser _____ 42
Topplistor _____ 92
Tips _____ 94
Spelguiden _____ 102
Frågor & Svar _____ 104
Nästa nummer _____ 107

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com
Extraöpppet December: Lördagar 10-17, Söndagar: 12-16

MÅNADENS SPEL:

CRASH BANDICOOT 3

Crash är tillbaka för sitt största och bästa äventyr någonsin. Än en gång slungas spelaren in i ett otroligt 3-D äventyr. Spelet tar vid där del två slutade, men mycket har hänt spel och grafikmässigt sen sist. Den underbara 3D grafik som fansen är vana vid har nu blivit ännu snyggare och mer detaljrik.

PRIS: 429:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-*

* Gäller vid samtidigt köp av valfri artikel i denna annons, går ej att kombinera med andra erbjudanden.

Vigilante8 Ord 399:-

Ace Combat 2 Ord 399:-

Fluid Ord 399:-

Pet in TV Ord 399:-

Castlevania Ord 399:-

Alundra Ord 399:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort (värde 125:-), *erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 2 st paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
995:-
Vid köp utan "paketspel" 1295:-

Kolla Priserna!

(se även nästa sida - där vissa utvalda Spel blir ännu billigare vid köp av PlayStation maskin)

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 125:-) + Minneskort + Bärväska med Playstationlogo, *erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 3 st paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
1445:-
Vid köp utan "paketspel" 1895:-

227:-/mån
12 mån Räntefri avbetalning, avser köp inkl "paketspel", to. 2495:-, aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer.

PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 125:-) + ***Minneskort + Bärväska med Playstationlogo + valfritt nytt spel max 499:-,*** *Erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 4 st valfria paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
1745:-
Vid köp utan "paketspel" 2345:-

286:-/mån
12 mån Räntefri avbetalning, avser köp inkl "paketspel", to. 3145:-, aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer.

PAKETSPEL:

Overboard 350:-

Rascal 350:-

Pitfall 3D 350:-

Shadowmaster 350:-

Jersey Devil 350:-

G-Police 350:-

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

V.I.P. KUND V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 + 99 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998 + 99, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

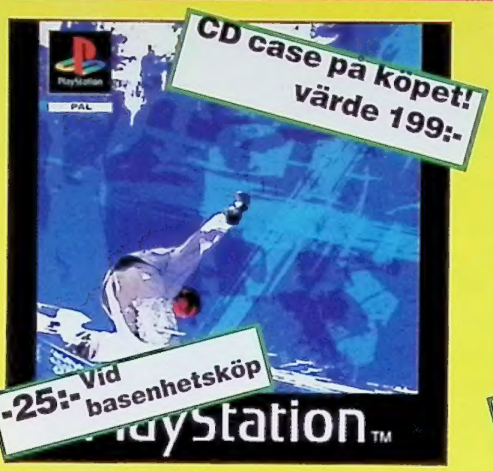
MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

Alla V.I.P. kunder som köper valfritt fullprisspel under December, får en Julklapp!

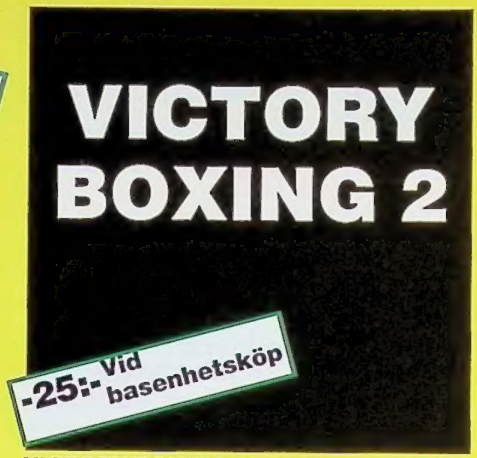
V.I.P. KUND

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

NYHETER:



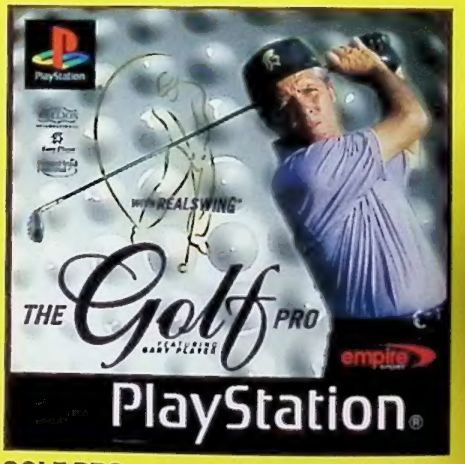
COOL BOARDERS 3.....399:-
Cool Boarders 3 är uppföljaren till förra årets succespel. Årets upplaga har över 32 nya banor att glida igenom på 23 olika Burton snowboards. Spelet har också fått en ansiktslyftning sen sist, vilket gör Cool Boarders till ett av de snyggaste spel som någonsin producerats till PlayStation. Detta spel är så nära backen du kan komma utan att behöva blöta ner strumporna, kort sagt ett måste.



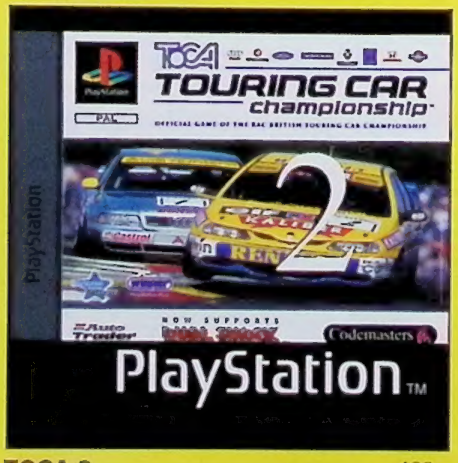
VICTORY BOXING 2.....449:-
Välkommen till världens hårdaste och mest fysiska sport, välkommen till Victory Boxing 2. Detta spel är uppföljaren till det enda nämnvärda boxning-spelet för Sony PlayStation. JVC ger oss i Victory Boxing mer än ett renodlat fightingspel. Här får vi följa alla aspekter inom boxningen allt från att bestämma färgen på boxarens shorts till vilken arena fighten skall gå i. Detta spel är större, snyggare och bättre än sin föregångare. Victory Boxing 2 är vad alla boxnings fans har drömt om "Lets get ready to rumble".

ABES EXODIUS.....449:-
Antligen är Abe tillbaka i en uppföljare till fjolårets succé Oddworld. Mängder med nya finesser. Detta gör det här humoristiska plattformsspelet till en häftigt upplevelse!

LIBERO GRANDE.....399:-
Namco mest känt för spel som Tekken och Ridge racer kommer här med sitt senaste tillskott till sportspela genren nämligen det otroliga fotbolls-spelet LiberoGrande. LiberoGrande innehåller allt vad ett modernt fotbollspel skall göra och mer där till. Här hittar spelaren massor av lag, spelare och arenor att välja på samt oförkämt bra 3D grafik som bygger på samma 3D motor som i ex Tekken 3. Spelet håller som alla Namco tillar högsta kvalité.



GOLF PRO.....449:-
Nu har det äntligen kommit ett riktigt golf spel till PlayStation. Detta är så nära golf du kan komma utan att vara på Golfbanan. The Golf Pro har en otroligt bra grafik och spelkänslan slår alla Andra golspel på marknaden. Detta är ett måste för de som vill Spela golf även på vintern.



TOCA 2.....469:-
Här kommer fortsättningen på före årets spelsuccé Tocca 1. Nu ännu snabbare och med rejält förbättrad grafik.

APOCALYPSE.....449:-
En titel du absolut inte får missa.....

NYHETER!

Abes Exodius	449:-
Assault	449:-
Asterix	499:-
Breath of Fire 3	429:-
Fifa '99	429:-
Flying Corps	Ring
Global Domination	499:-
Lemmings Oh No!	
More Lemmings	359:-
NBA Live '99	429:-
No One Can Stop Mr Domino	449:-
Off Road Challenge	449:-
Pocket Fighters	499:-
Pool Shark	399:-
Pro 18-World Tour Golf	469:-
Pro Pinball Big Race USA	449:-
Psybadeck	499:-
Rival Schools	499:-
Small Soldiers	429:-
Test Drive 5	429:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

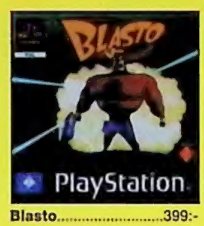
ORDINARIE SPEL:

Tenchu.....449:-

Bust A Groove.....399:-

Fifa '99 .....449:-

Tomb Raider 3.....449:-



Blasto.....399:-

Spyro.....449:-

Tekken 3.....469:-

Abes Exodius	449:-	Dead Or Alive	399:-	NBA Pro '98	499:-	Spice World	249:-
Ace Combat	399:-	Duke Nukem - Time to Kill	469:-	Need for Speed 3	429:-	Spyro + CD case	429:-
Actua Golf 3	399:-	Extreme Snow Break	499:-	NHL '99	449:-	Street Fighter Collection	499:-
Actua Soccer 3	399:-	Fifa '99	449:-	Ninja	499:-	Tekken 3	469:-
Actua Tennis	399:-	Final Fantasy 7	499:-	No one can stop Mr Domino	449:-	Tenchu	449:-
Adidas Power Soccer '98	479:-	Formula 1 '98	499:-	O.D.T	499:-	Test Drive 5	429:-
Alundra	399:-	Future Cop: LAPD 2100	429:-	Off Road Challenge	449:-	The Fifth Element	399:-
Apocalypse	449:-	Ghost in the Shell	399:-	Parappa Rapper	349:-	Tiger Woods '99	429:-
Armored Core	399:-	Global Domination	499:-	Pet In TV	399:-	Toca Touring Car 2	469:-
Assault	449:-	Gran Turismo	469:-	Pocket Fighters	499:-	Tomb Raider 3	449:-
Asterix	499:-	Heart of Darkness	479:-	Point Blank m. Negcon 45 pistol	799:-	Tombi	399:-
Azure Dreams (RPG)	499:-	Hugo	399:-	Point Blank utan pistol	399:-	Total NBA '98	499:-
Baby Universe	399:-	Independence Day	399:-	Pool Shark	399:-	War Games	429:-
Batman & Robin	469:-	ISS PRO '98	499:-	Poy! Poy!	499:-	Wayne Gretzky '98	469:-
Blast Radius	479:-	Kula World	399:-	Premiere Manager '98	399:-	Vigilante 8	399:-
Blasto	399:-	Lemmings Oh No! More Lemmings.	359:-	Pro 18 World Tour Golf	469:-	Wild '9	449:-
Bomberman World	399:-	Madden NFL '99	429:-	Pro Pinball Big Race USA	449:-	Wild Arms	Ring!
Breath of Fire 3	429:-	Medievil + CD case	449:-	Psybadeck	499:-	Viper	399:-
Bust A Grove	399:-	Mega Man Legends	499:-	Resident Evil 2	399:-	VMX Racing	429:-
Castlevania	399:-	Mega Man X4	499:-	Rival Schools	499:-	World Cup '98	299:-
C&C Red Alert Retaliation	449:-	Mortal Kombat 4	449:-	Road Rash 3D	429:-	X-Men	449:-
C3 Racing	499:-	Moto Racer 2	449:-	R-Types Collection	499:-	X-Men vs Street Fighter	499:-
Colin Mc Rae Rally	469:-	Motorhead	449:-	Rush Down	479:-	Zero Devide 2	399:-
Constructor	469:-	Nascar '99	429:-	Shadow Gunner	429:-		
Cool Boarders 3 + CD case	399:-	NBA Live '99	429:-	Small Soldiers	429:-		
Crash Bandicoot 3	429:-						

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa:

159:-
Minneskort 15 block Original

159:-
Handkontroll Original

Max 1 artikel / 2 spel
289:-
Dual Shock Handkontroll Original

BESÖK VÅRA BUTIKER!

STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-13 56 00

SHOPPING, LULEÅ,
TEL: 0920-20 04 50 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

Tyvärr gäller priserna i denna annons endast beställning per postorder

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

24 TIMMARS LEVERANS!

PLATINUM/REASPEL:

PLATINUMSPEL:

Resident evil.....249:-

Herkules.....249:-

Adidas Power Soccer	249:-
Alien Triology	249:-
Command & Conquer	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Croc	249:-
Destruction Derby 2	299:-
Die Hard Trilogy	249:-
Doom	299:-
Grand Theft Auto	249:-
Hercules	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-
Oddworld	299:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Road Rach	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Toca Racing	249:-
Tombraider	299:-
Track & Field	249:-
Wipe Out	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	299:-

Command & Conquer....249:-

Time Crisis.....249:-

REASPEL:

Adidas Power Soccer 2	199:-
Auto Destruct	199:-
Forsaken	349:-
Jet Rider 2	299:-
Madden NFL '98	299:-
MDK	299:-
Moto Racer	349:-
Nagano Winter Olympics	299:-
NBA Live '98	299:-
Newmaan Haas Racing	299:-
NHL Face Off '97	199:-
NHL Power Play Hockey '98	299:-
Nuclear Strike	299:-
Skull Monkeys	299:-
Snow Racer '98	299:-
Spawn the Eternal	299:-
Syndicate Wars	299:-
Test Drive 4	299:-

24 TIMMARS LEVERANS!

önskar vi våra kunder!

Mickey´s Wild Adv.....249:-

Tekken 2.....249:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel ej original m.2	199:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
CD-case	199:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela GB spel på PSX	499:-
Handkontroll Competition Pro	129:-
Handkontroll Dual Shock Original	349:-
(Köp 2 betala 329:-/st)	
Handkontroll Dual Shock Comp Pro	299:-
Handkontroll original (grå/vit/svart/smoke)	199:-
Handkontroll The Glove	599:-
Handkontroll, "Resident evil"	349:-
Laserpickup	499:-
Linkkabel	129:-
Ljudkabel, Original	199:-
Minneskort "120 block"	249:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "360 block"	329:-
Minneskort "15 block" Original 9 olika färger..	199:-
Multitap original	349:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator	299:-
Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal !!!	499:-
Pistol Scorpio	349:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	745:-
Ratt Logic 3 + Colin McRae Rally	995:-
Ratt Logic 3 + Gran Turismo	995:-
Ratt Logic 3 + Toca 2	995:-
Ratt Mad Catz	695:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Rumble väst, passar även N-64, Saturn & PC	499:-
Väska, Original Ny Exklusiv modell!!!!	249:-
Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Xplorer Fuskmaskin!!!	349:-

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Spelguider	
Alundra guide	199:-
Breath of Fire 3 guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-
Final Fantasy Tactics guide	149:-
Mortal Kombat guide	149:-
Playstation Pocket guide	149:-
Prima´s PSX guide	199:-
Resident Evil 2 guide	199:-
Sportspelsguide	149:-
Tekken 3 guide	199:-
Vandal Hearts guide	149:-
Nya guider kommer in hela tiden.	*Ring!*

Dual Shock Handkontroll
Ger dig en helt ny känsla när du spelar. Kontrollen är både Analog och Digital och är utrustad med en vibrator som skakar.
Pris 349:-

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Handkontroll
Original. Bra kontroll om du vill spela mot dina kompisar. Finns i 4 olika färger.
Pris 199:-

Game Booster
Spela dina Gameboy-spel på din Playstation!
Pris 499:-

Minneskort 15 block Original
Minneskortet ger dig möjlig-heten att spara och hämta data från dina spel när du vill.
Finns i 9 olika färger.
Pris 199:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Med den exakta analoga kontrollen klarar du alla kurvor galant.
Pris 695:-

BEGAGNADE SPEL:

	Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper	
2Extreme	245:-	80:-	Allied General	375:-	150:-	Brahma Force	245:-	100:-	Colin McRae Rally	395:-	200:-	Destruction Derby 2	195:-	60:-
Ace Combat 2	295:-	120:-	Alone In The Dark	145:-	50:-	Breath Of Fire 3	395:-	200:-	Colony Wars	275:-	100:-	Diablo	345:-	150:-
Actua Golf	195:-	50:-	Alundra	395:-	200:-	Broken Sword	195:-	60:-	Comm.& Conq. Red Alert	325:-	180:-	Die Hard Trilogy	195:-	60:-
Actua Golf 2	325:-	120:-	Andretti Racing	195:-	50:-	Broken Sword 2	325:-	120:-	Command & Conquer	195:-	60:-	Discworld	225:-	80:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-	Arcades Greatest Hits 2	225:-	80:-	Bubble Bobble	345:-	150:-	Contra Legacy Of War	195:-	50:-	Discworld 2	295:-	120:-
Actua Soccer	95:-	40:-	Area 51	225:-	80:-	Bubsy 3D	195:-	50:-	Cool Boarders	295:-	120:-	Doom	225:-	80:-
Actua Soccer 2	275:-	100:-	Armored Core	345:-	150:-	Bushido Blade	245:-	80:-	Cool Boarders 2	375:-	180:-	Duke Nukem 3D	295:-	120:-
Actua Soccer Club Edl.	195:-	50:-	Assault Rigs	125:-	40:-	Bust A Move 2	225:-	80:-	Courier Crisis	245:-	80:-	Dynasty Warriors	225:-	80:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-	Auto Destruct	175:-	60:-	Bust A Move 3	345:-	150:-	Crash Bandicoot	195:-	60:-	Earthworm Jim 2	225:-	80:-
Adidas Power Soccer 2	145:-	50:-	Ball Blazor Championships	125:-	30:-	Cardinal Syn	375:-	180:-	Crash Bandicoot 2	345:-	150:-	ESPN Extreme Games	395:-	150:-
Adidas Pow. Socc. 97	145:-	40:-	Batman & Robin	395:-	180:-	Carnage Heart	175:-	50:-	Crime Killer	295:-	120:-	Everybody´s Golf	375:-	180:-
Adidas Pow. Socc. 98	295:-	120:-	Battle Arena Toshinden	95:-	40:-	Cart World Series	345:-	150:-	CROC	195:-	60:-	Excalibur 2055 AD	225:-	80:-
Agent Armstrong	175:-	50:-	Battle Arena Toshinden 2	195:-	50:-	Casper	225:-	80:-	Davis Cup Tennis	275:-	100:-	Exhumed	325:-	100:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Battle Arena Toshinden 3	195:-	50:-	Castlevania	195:-	60:-	Dead Ball Zone	225:-	80:-	Explosive Racing	195:-	50:-
Air Combat	195:-	60:-	Battlesport	145:-	50:-	Chill	245:-	100:-	Dead Or Alive	345:-	150:-	Extreme Pinball	175:-	50:-
Air Race	225:-	80:-	Battlestation	175:-	50:-	Circuit Breakers	345:-	150:-	Deathtrap Dungeon	295:-	120:-	Extreme Snowbreak	245:-	80:-
Alien Trilogy	195:-	60:-	Bomberman World	375:-	180:-	Clock Tower	295:-	100:-	Destruction Derby	175:-	40:-	*Ring för övriga titlar*		

Så här SÄLJER du spel
Skriv en lista på de spel du vill sälja. Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Saknar du någon titel i vår lista – ring! Skriv ner eventuella spel du vill beställa. Ange postgiro/ bankkonto du vill ha pengarna insatta på! Använd gärna postens "Sverigepaket". Utbetalning kommer inom 1 1/2-2 veckor.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Köp", Storgatan 44, 903 26 Umeå

Så här BYTER du spel
Skriv en lista på de spel som du byter in samt inbytespriser, lägg på 15% på inbytespriserna (ej basenheter). Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Skriv sedan ner vilka spel du vill köpa. Ange minst en reservtitel beställt spel. Vi debiterar endast postens avgifter när vi skickar spelen till dig.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Byte", Storgatan 44, 903 26 Umeå.

Försäljning/byte över 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, Ring för förskottsbetald paketavi.

Försäljning/byte under 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, sänd den till: Frisvar, TVSpeloteket, Svarspost 900 660 000, 908 50 Umeå.

Säljer/byter du för mindre än 1000:- och utnyttjar ovanstående tjänst debiterar vi dig frakt enligt postens prislista.

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

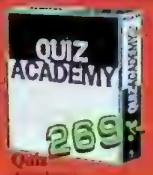
Actua Tennis	259	Hugo räddar julen	249	Red Baron 3D	Ring!
Age Of Empires	249	Invasion Britain	399	Riven - Myst 2	419
AH-64D Longbow	159	King s Quest 7	149	Ronja Röverdotter	399
Anno 1602	399	King s Quest Collection	199	Sid Meier s Gettysburg	399
Appache Havoc	369	King s Quest: Mask of Eternity	399	Silicon Valley	Ring!
Atlantis	299	KKND Xtreme	299	Sim Safari	299
Backpacker	129	Lands of Lore 2	369	Spec Ops	359
Backpacker 2	359	Larry Collection	199	Star Wars Rebellion	349
Backpacker Junior	319	Links LS '99	449	Star Wars: Rogue Squadron	399
Blood 2	Ring!	Lula - The Sexy Empire	269	Starcraft	299
Caesar III	359	Madden '99	399	Starcraft: Brood Wars Expansion	199
Carmageddon 2	349	Magic & Mayhem	369	Street Fighter Alpha	399
Championship Manager '98	279	Mega Man X4	199	Svea Rike	264
Chessmaster 5500 Deluxe	449	Micro Machines V3	329	Talonsoft s Battle of Britain	Ring!
Colin McRae Rally	369	MIG 29 & Lockheed Martin's F16	369	Teazle	149
Commandos - behind enemy Lines	399	MIG Alley	399	Test Drive 4x4	369
Creatures 2	349	Might and Magic VI	349	Test Drive 5	369
Croc	369	Monster Truck Madness 2	449	Theme Hospital	149
Crosstown-Giftet	329	Motorcross Madness	419	Tiger Woods '99	369
Diablo	299	MS Flight Simulator '98	549	Toca Racing	269
Doom 2	159	Myst - Desktop Edition	299	Tomb Raider 3	Ring
Duke Nukem 3D	199	NBA Live '99	369	Tomb Raider Unfinished Business	197
Dune 2000	369	Need for Speed 2 SE-Classic	129	Tone Rebellion	369
Egypten - Faraos Hemlighet	399	Need for Speed 3 Hot Pursuit	369	Total Annihilation	389
Elder Scrolls: Red Guard	429	NHL '97 Classic	149	Tresspasser	369
Fallout 2	349	NHL '98	199	Turok	299
Fest i Mumindalen	149	NHL '99	359	Turok 2	349
Fifa '99	369	O.D.T	399	Ultimate Race	269
Fighter Pilot	199	Operation Smurfan	149	Ultimate RPG Archives	319
Final Fantasy 7	399	Pippi	149	Ultimate Soccer '98	359
Fångarna på fortet	149	Pitfall 3D + Earth Worm Jim + Pad	349	Unreal	399
Global Domination	399	Police Quest Collection	279	Urban Assault	449
Grand Prix Legends	359	Police Quest Swat	179	Warcraft II deluxe ed.	249
Grand Theft auto	269	Police Quest Swat 2	349	Wargasm	399
Grand Touring	359	Polis	349	Warhammer 2 - Dark Omen	299
Grand Zero - tillägg Quake 2	279	Populus - The Beginning	169	Warlords III	349
Half-Life	359	Precision Racing	419	Western Front	319
Helge & Leopold	269	Premier Manager '98	269	Wing Commander IV	149
Hercules	269	Privateer 2 - The Darkening	99	World War II Fighters	369
Heretic II	399	Pro 18-Word Tour Golf	499	Worms United	129
Hugo - den magiska eken	319	Pro Pilot	359	Worms - Full Wormage (1+2+exp.p.)	369
Hugo - Lek och Lär Geografi	319	Quake	159	X-Com Interceptor	429
Hugo på farligt uppdrag	319	Quake II	299	X-Files The Game	399
Hugo på nya äventyr	149	Rainbow Six	369	*Ring för spel du ej hittar i denna lista!*	

Anastasia

Moto Racer 2

Grim Fandango

Sin



Quiz Academy

Braveheart

Ring

Worms Armageddon

VILLKOR:

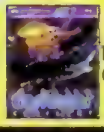
Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

BESTÄLL minst 1st PC-SPEL
och du får köpa ett av följande för 49 kr

City of Lost Children

Time Commando

USNF '97


Darklight Conflict

Extraöpppet December: Lördagar 10-17, Söndagar: 12-16

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-13 51 00, E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS, VID BESTÄLLNING FÖRE 16:30 VARDAGAR.
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

Givetvis har vi: Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy & Sega. Ring!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ JAG HAR HANDLAT MINST 3 SPEL OCH VILL DÅ KÖPA EN TAMAGOTCHI A´29:-

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/1998+99)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm**, eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se**.
Vanliga brevfrågor besvaras på Fråga & Svar-sidorna i slutet av tidningen

Kvinnor kan

När jag såg rubriken 'Spelhjältinnor och pojkdrömmar' i min brors Super PLAY kunde jag inte låta bli att läsa artikeln. Och Lovisa har verkligen helt rätt.

Vi tjejer kan, om vi vill. Jag tycker att det är synd att TV-spelsvärlden är så mansdominerad. Det finns nämligen tjejer som både kan och tycker om att spela. Så sluta att vara så fördömande mot oss. När jag kommer in i en spelbutik får jag misstänksamma blickar riktade mot mig och när jag frågar i kassan om jag får prova något nytt spel har jag fått höra att...

Jag kan erkänna att jag inte är så duktig på att spela, men det beror på att jag nyligen har upptäckt denna fantastiska TV-spelsvärld. Vilket i sin tur beror på att nästan alla TV-spel riktar sig till killar. Jag undrar verkligen vad spelutvecklarna har för kvinnosyn. De får väl göra som de vill, men jag tycker inte att deras onaturliga karaktärer är något vidare bra budskap till världens tjejer. Folk är tillräckligt kroppsfixerade ändå. De pumpar även upp killarna och ger dem anabola-kroppar och det tycker jag inte heller är rätt.

"När jag såg rubriken 'Spelhjältinnor och pojkdrömmar' i min brors Super PLAY kunde jag inte låta bli att läsa artikeln. Och Lovisa har verkligen helt rätt."

Jag hoppas verkligen att alla spelintresserade tjejer står på sig. Ni vet att ni kan, det är bara dags för killarna att upptäcka det. Och Lovisa, du är toppen!

Elinor

Kan man inte få allt?

Jag har ett väldigt stort problem som säkert många andra också har. Problemet är pengar! Det är ju omöjligt att ha råd med alla nya spel och maskiner som släpps och knappt hinner man köpa en ny produkt förrän den är omodern och man måste skaffa nytt. För ungefär två år sedan tog jag ett mycket klokt beslut som jag inte ångrar. Jag köpte den PlayStation som jag hade sparat till i flera månader. Och jag var stolt över den, för den var ju bäst på marknaden då. Jag hade hur kul som helst med spel som *Wipeout 2097*, *Tomb Raider*, *Rage Racer*, *Final Fantasy VII*, *Tekken 2* och *Resident Evil*, och brydde mig inte så mycket om Nintendo 64 och Saturn. Men sedan dess har det hänt saker på spelmarknaden och PlayStation är nu plötsligt sämst tekniskt sett. Så jag har börjat fundera; ska jag börja spara till någon annan spelkonsol eller ska jag vänta och se hur det går med min gamla PlayStation? Snart kommer ju *Final Fantasy VIII*, *R4: Ridge Racer Type 4*, *Soul Calibur* och *Metal Gear Solid* och dem vill jag ju bara inte missa. Men vill jag lika mycket missa *Sega Rally 2*, *Perfect Dark*, *Turok 2*, *Virtua Fighter* etc och alla minst *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Det är inte lätt för oss som vill ha allt, för det går uppenbarligen inte. Jag har redan missat hundratals bra spel bara för att jag inte hade råd med dem när de kom. *Lylat Wars*, *Goldeneye 007*, *House of the Dead*, *Secret of Mana*, *Diddy Kong Racing* och *Legend of Zelda: A Link to the Past* är bara några exempel. Dessa verkar verkligen vara superspel som tyvärr jag bara har fått drömma om att spela.

Men tiden går och ödet bestämma vad som kommer att finnas här hemma. Jag tycker kort sagt att det var bättre förr. Då hade jag min NES och eftersom Nintendo inte hade någon större konkurrens slapptes alla bra spel till den. Och det är det jag alltid har drömt om. Att alla bra spel kommer till en konsol så att man slipper lägga ut dyra pengar på ny hårdvara hela tiden. För man kan ju inte bara slänga ut pengar på nya konsoler när det egentligen är spelen man vill åt. Man behöver ju inte tre olika videobandspelare för att se på olika filmer. Så varför blev det så just i TV-spelsvärlden? Livet är inte rättvist!

Rogan (Master) Sjunnesson

Ni är bäst

Jag tycker att ni skriver världens bästa speltidning. Jag prenumererar själv på den och mina nummer är helt sönderlästa. Artikeln som Tobias skrev om *Zelda* är den bästa artikel jag någonsin har läst. Jag har redan läst den minst hundra gånger och nu sitter jag här och ska jag läsa den igen.

Jonny

Fantastiskt

Jag läste hela det långa reportaget om *Legend of Zelda* och blev helt fascinerad. När jag förstod hur alla spel i serien har ett litet samband med varandra kunde jag inte låta bli att tänka på de där gamla *Zelda*-serierna som publicerades i Nintendo-Magasinet för många år sedan. Finns det någon chans att jag kan få tag på alla delarna någonstans där de är översatta till svenska?

Avslutningsvis vill jag tacka Tobias som skrev allting.

Skog

Tyvärr finns inte hela serien översatt till svenska, eftersom den upphörde i samband med att Nintendo-Magasinet lades ned. I USA har Nintendo gett ut ett album med den kompletta serien, som för övrigt baseras på *A Link to the Past*. Men den är dessvärre väldigt svår att få tag på även där.

SP

Svar till Lars

Jag är också en TV-spelande homosexuell och tycker naturligtvis även jag att det vore kanon med gay-influerade spel. Den största anledningen till att det inte finns några sådana är väl att speltillverkarna vill att så många som möjligt ska kunna identifiera sig med huvudpersonerna i deras spel. Det stämmer alldeles utmärkt att nästan 15 procent av jordens befolkning är homosexuella, men det innebär ju också att över 85 procent inte är det.

Men en homosexuell karaktär i ett RPG (som ju ofta har flera centrala huvudpersoner) skulle ju fungera utmärkt. Den speltillverkaren skulle nog till och med tjäna på ett sådant drag, eftersom spelet tveklöst skulle få stor upp-

En sak som jag dock reagerade ganska kraftigt mot i Lars insändare var meningen "den hjälte som kommit närmast är Alucard med sin feminina stil". Det vore oerhört olyckligt om en (manlig) homosexuell hjälte i ett spel hade feminin stil. Det skulle bara ytterligare spä på fördomarna. De flesta bögar är ju trots allt helt vanliga killar som råkar dras till personer av sitt eget kön.

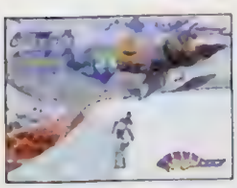
Edge

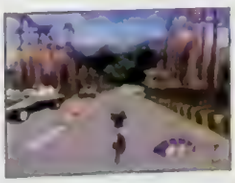
GET READY FOR THE RUSH.

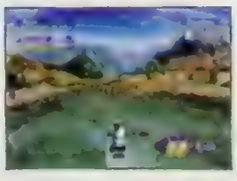
Det finns nog med snowboard spel pa marknaden. Men föreställ dig ett extremt snabbt arkadspel även med kayaking. Eller varför inte kasta med en tredje sport där bara en mountain bike finns mellan dig och en munfull jord.

Detta gör Rushdown unikt. Kayaking, mountain biking och snowboarding i ett paket. Blixtsnabb action, enastaende miljöer, originellt soundtrack och femton banor fran olika delar av världen. Rushdowns filosofi är enkel: om du inte lever pa gränsen tar du för stor plats.

Detta spel marknadsförs i samarbete med Jansport, Rossignol och Sunn. Förbered dig pa ditt livs sportupplevelse - förbered dig för Rushdown!







to the extreme
RUSHDOWN

Rushdown™ is a trademark of Canal+ Multimedia. ©1998 Canal+ Multimedia all rights reserved
Distributed by Infogrames United Kingdom
The "PS" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1998 Infogrames United Kingdom Ltd

JANSPORT ROSSIGNOL SUNN INFOGRAMES UNITED KINGDOM CANAL+ MULTIMEDIA BONNIER MULTIMEDIA

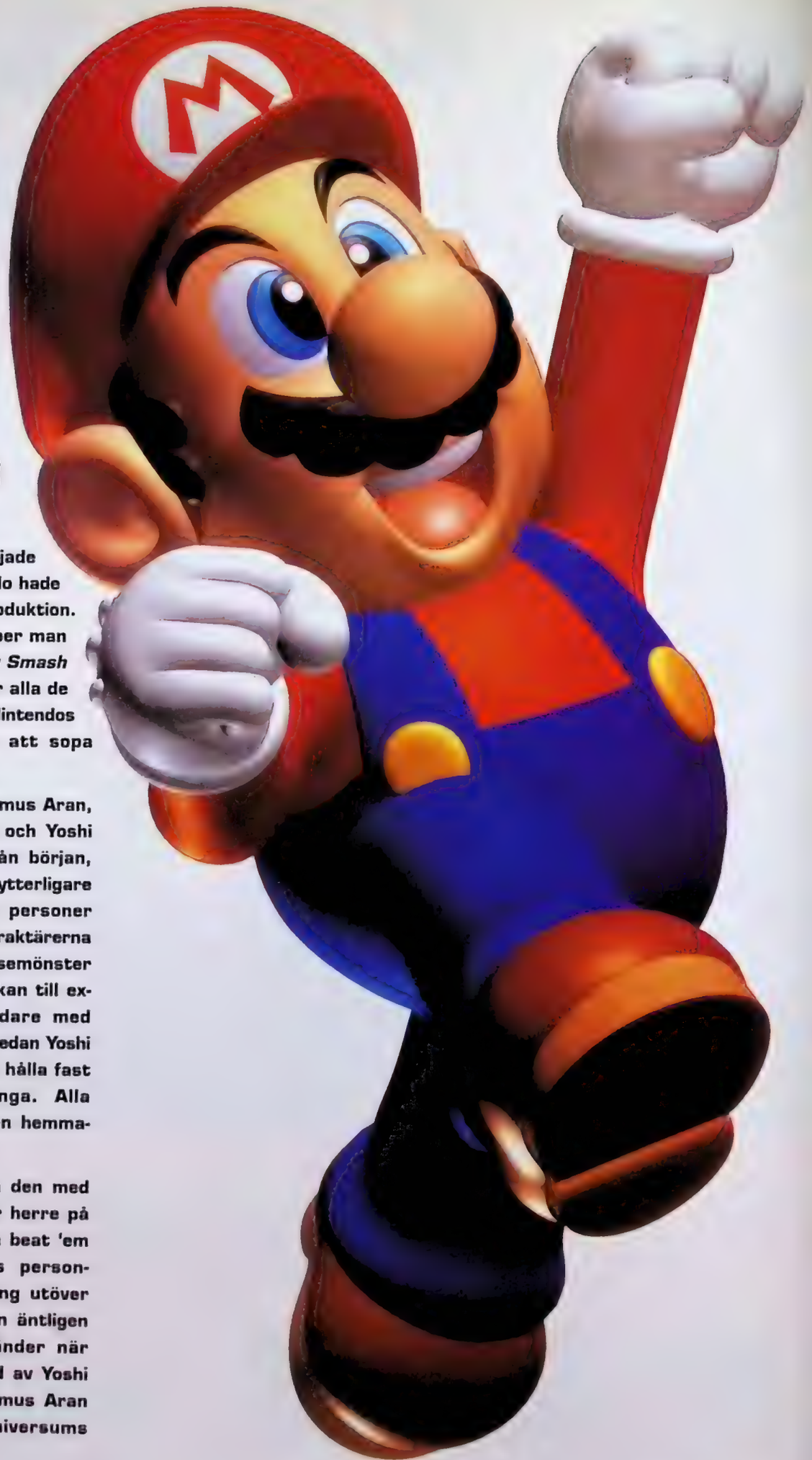
HYPE

MARIO SLÅR TILLBAKA

Redan för ett år sedan avslöjade Shigeru Miyamoto att Nintendo hade ett beat 'em up-spel under produktion. Och i början av nästa år släpper man *Nintendo All-Stars Dai-Rantou Smash Brothers* i Japan. Ett spel där alla de mest kända karaktärerna ur Nintendos egna klassiker får chansen att sopa banan med varandra.

Mario, Link, Donkey Kong, Samus Aran, Kirby, Fox McCloud, Pikachu och Yoshi går att kontrollera redan från början, och under spelets gång dyker ytterligare välkända ansikten upp. Fyra personer kan spela samtidigt och alla karaktärerna har sina karakteristiska rörelsemönster och specialattacker. Pikachu kan till exempel chocka sina motståndare med fräsande elektriska attacker medan Yoshi kan spruta eld ur munnen och hålla fast motståndarna med sin tunga. Alla figurerna har givetvis sin egen hemmaplan att slåss på.

Skadorna visas i procent och den med mest poäng efter en rond blir herre på täppan, som i de flesta andra beat 'em up-spel. Men karaktärernas personligheter tillför spelet någonting utöver det vanliga och snart får man äntligen chansen att se vad som händer när Donkey Kong får pälsen svedd av Yoshi och när Fox McCloud och Samus Aran gör upp om vem som är universums mästare.



PLAYSTATION 2

I den senaste utgåvan av Nikkei Electronics Wire rapporteras det att Toshiba har påbörjat utvecklingen av det moderkort som blir hjärtat i Sonys nästa spelkonsol. Det nya kortet drivs av två processorer; en speciellt framtagen DSP-processor på 250 megahertz och en RISC-processor med samma klockfrekvens. Tillsammans kan de prestera upp till tolv miljoner NURB-polygoner per sekund, vilket innebär att maskinen skulle bli en mycket värdig konkurrent till Dreamcast. Till skillnad från vanliga polygonberäkningar gör NURB-tekniken att 3D-grafiken blir smidigare.

Det nya moderkortet planeras att bli färdigt i november nästa år. Sony har dock inte bekräftat att de verkligen planerar använda det till en ny spelkonsol. Just nu utvecklar de även ett nytt TV-tillbehör som det nya moderkortet skulle kunna vara tänkt att driva. Med tanke på att Toshibas produkt ännu inte har någon hårdvara för att rendera de stora mängder polygoner som processorerna klarar av att generera kanske vi inte ska få för stora förhoppningar ännu.

I februari förväntas Toshiba och Sony i alla fall att göra ett officiellt uttalande om sitt samarbete. Och då får vi förhoppningsvis veta mer om PlayStations framtid.

STAR WARS TILL NINTENDO

Nintendo har nyligen skrivit ett avtal med LucasArts som ger dem de viktigaste *Star Wars*-rättigheterna någonsin. Avtalet löper över fem år och innefattar inte mindre än tre nya *Star Wars*-spel till Nintendo 64 och Game Boy Color. Spelen kommer att produceras av LucasArts och distribueras av Nintendo.

Det första spelet är *Star Wars: Rogue Squadron*, som släpps redan i januari. De två följande är ännu mer intressanta eftersom de baseras på den nya filmen *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace*, som har biopremiär över hela världen nästa sommar.

– Rättigheterna till *Star Wars* är utan tvekan bland det viktigaste i underhållningsbranschen under det här århundradet, meddelar Howard Lincoln på Nintendo of America. Det här avtalet utgör en aggressiv start på den interaktiva underhållningens nästa århundrade för både Nintendo och LucasArts.

NINTENDO 64 UPPGRADERAD

I dagarna släpps Expansion Pak till Nintendo 64 i Sverige. Med denna RAM-uppgradering i din konsol utökas internminnet med fyra megabyte, vilket förbättrar de spel som är kompatibla med tillbehöret. Framför allt handlar det om högre upplösning, det vill säga mer detaljerad grafik, men i *Turok 2: Seeds of Evil* – det första spelet som utnyttjar Expansion Pak – är skillnaden påtaglig. Fienderna blir snyggare, bakgrunderna skarpare och menyerna renare. Även *Star Wars: Rogue Squadron* får en helt annan dimension med hjälp av RAM-uppgraderingen. Nästa år blir Expansion Pak förmodligen en standard som ingen Nintendo 64-spelare kan leva utan.

HYPE

Final Fantasy VIII i februari

Den 11 februari släpps *Final Fantasy VIII* i Japan. Det extremt eftersmyggade rollspelet kommer att ligga på fyra CD-skivor och kosta 7800 yen, vilket är ovanligt dyrt för att vara ett PlayStation-spel. Den engelskspråkiga versionen lär dessvärre dröja ända till nästa höst.

Mer Nintendo för Capcom

Det Disney-baserade *Tetris*-spelet med Musse Pigg i huvudrollen är inte det enda som Capcom släpper till Nintendo 64. Tre nya titlar är under utveckling just nu, men bara ett av dem är baserat på någon av företagets kända spelserier. Capcom har dock avslöjat att det inte rör sig om varken *Resident Evil* eller *Mega Man* och att ett av de andra spelen är utvecklat för att tilltala en yngre målgrupp.

Dreamcast-spel försenade

Ett flertal japanska återförsäljare har nyligen fått reda på att flera av de kommande Dreamcast-titlarna har blivit försenade. De drabbade titlarna är *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure*, *Blue Stinger*, *Geist Force* och *Monaco GP 2*.

Några officiella förklaringar till förseningarna finns inte men konverteringen av *Sega Rally 2* är ha flyttats från CS Team till AM1 eftersom Sega inte var nöjda med det förstnämnda teamets arbete.

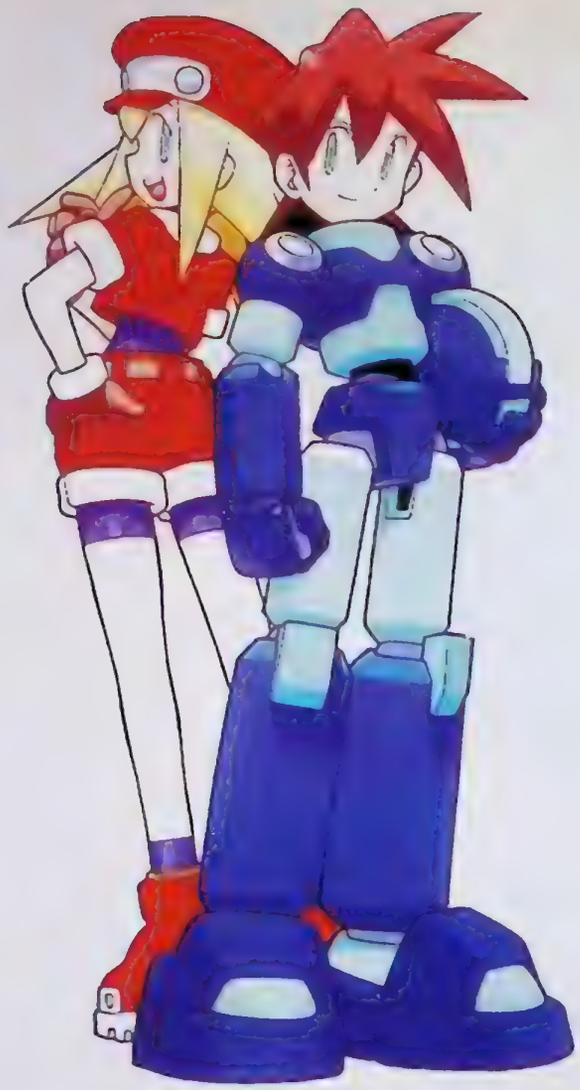
Nintendo lanserar Ogre Battle

Det japanska utvecklingsföretaget Quest har avslöjat att Nintendo of America har fått rättigheterna till *Ogre Battle 3* och släpper spelet i USA och Europa. Flera andra företag kämpade om rättigheterna till vinterns mest uppskattade strategi RPG, men Nintendo var förhandlingarna tillskat.

Eidos hemlighet

[illegible]

HYPE



MEGA MAN GER ALDRIG UPP

Snart är han tillbaka. För vilken gång i ordningen är det nog ingen som har lyckats hålla reda på, men nu har i alla fall Capcom påbörjat produktionen av uppföljaren till *Mega Man Legends*. Den tredimensionella grafiken har förbättrats och kontrollen har blivit lättare att hantera. I övrigt är allting sig likt, precis som det brukar vara när Mega Man gör comeback.z

EA TAR ANSVAR

På senaste tiden har det riktats en hel del negativ kritik mot beat 'em up-spelet *Tekken 3*. Spelet har av sina opponenter ansetts vara för våldsamt. Om man ska tro spelbolaget Virgin så finns det ett spel som är värre. Från början gick det under namnet *Slaughter & Mayhem*, den aktuella titeln är *Thrill Kill*. Men nu ser det ut som att blodbadet till PlayStation inte kommer att ges ut alls. Åtminstone inte under den titeln och inte utan stora omarbetningar. Anledningen till detta är att Electronic Arts som fick rättigheterna på spelet på köpet när de köpte Virgin-ägda Irvine tycker att det är för makabert och groteskt.

Utveckla inga våldsspel så slipper ni problemen, är ett hett tips till alla spelbolag.

SVENSK SPELMÄSSA

Sista helgen i oktober anordnades de två mässorna Digital Show '98 och Maxi Data Expo '98 i Älvsjö utanför Stockholm. I den ena hallen fick besökarna chansen att provspela *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Fyra exemplar av spelet flögs in från Nintendos europeiska huvudkontor i Tyskland, under beskydd av en livvakt som hela tiden höll kassetterna under uppsikt. Ett tiotal TV-apparater längre bort kunde besökarna ställa upp i Super PLAY-mästerskapet i *1080° Snowboarding*. Vars lyckliga vinnare fick en Lamar-snowboard.

I den andra hallen anordnade vår systertidning PlayStation-Magasinet SM i *Tekken 3*. Vinnaren Jonas Nordström kommer att representera Sverige i EM i England som äger rum i London i slutet av januari.

Vinnare 1080° Snowboarding

1.	Daniel Loewinski	1:24.44
2.	James Lindqvist	1:24.74
3.	Robin Eriksson	1:26.82
4.	Alexander Rodriguez	1:27.35
5.	Tomas Gustafsson	1:28.20
6.	Karl Murray	1:28.37
7.	Robin Ramme	1:28.96
8.	Lasse Eriksson	1:29.43
9.	Mikael Domander	1:30.12
10.	Kristoffer Zetterberg	1:30.28

DINA DRÖMMARS MÅL
PC CD
PlayStation
FIFA
www.easports.com
SPORTS
FIFA 98
FIFA 98

FÖRSPEL

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Nintendo
UTVECKLARE —— Nintendo/Hudson
——— Action

Mario's Party

Tidigare i år avslöjade Nintendo och Hudson att de tillsammans skulle börja utveckla spel till både Nintendo 64 och Game Boy. Snart kommer det första resultatet av deras samarbete.

Tro nu inte att det här har någonting med uppföljaren till *Super Mario 64* att göra. *Mario's Party* är nämligen så långt ifrån denna plattformsklassiker som man kan komma. Hudson har länge varit kända för sin förmåga att skapa underhållande små spel, som dessvärre inte håller speciellt länge. I *Mario's Party* finns det dock tillräckligt mycket variation för att möjliggöra åtskilliga dagars och nätters underhållning i sann Nintendo-anda.

Mario's Party är som 50 spel i ett. Upp till fyra deltagare tävlar mot varandra på vad som liknar ett virtuellt brädspel, där olika situationer kastar spelarna in i olika minidueller. De 50 olika minispelen varierar mellan allt från shoot 'em up till racing, och välkända Nintendo-ansikten som Mario, Luigi, Yoshi och Donkey Kong finns med hela tiden. Miljöerna känns också igen från klassiska Nintendo-spel, med namn som Donkey's Jungle Adventure, Yoshi's Tropical Island och Mario's Rainbow Castle.

I minispelen får karaktärerna chansen att mäta sig mot varandra på alla tänkbara sätt. I Mario's Orchestra ska de till exempel leka följa John med noter, I Ball Battle gäller det att knuffa bort de andra spelarna från planen med stora bollar och i Bobsled Race blir det full fart nedför backen i enmansbob. Nintendo har satsat på att göra *Mario's Party* till ett spel som passar alla och grafiken håller samma höga kvalitet som vi är vana vid i Nintendos egna produktioner.

I vår släpper Nintendo vad som mycket väl kan bli deras roligaste spel sedan *Super Mario Kart*.

Dreamcast
Sega
AM Annex
Racing

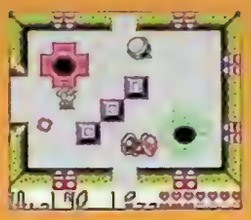
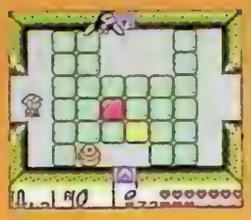
Sega Rally 2

Arkadkonverteringen av *Sega Rally 2* är otvivelaktigt en av de viktigaste nya titlarna till Dreamcast. Men på Sega har man tvingats inse att konverteringen inte är så enkel som man först hade trott.

När Saturn slapptes var *Sega Rally* en av de få titlar som verkligen gjorde PlayStation-ägare avundsjuka på konsolen. Ett så bra rallyspel hade aldrig tidigare funnits för hemmabruk. Nu är det dags för Sega att göra en arkadkonvertering av uppföljaren, som ju har visat sig vara ett masterligt racingspel i alla avseenden. Men luttills har konverteringsprocessen inte flutit lika smidigt som man hade hoppats på. När Dreamcast-versionen för första gången visades upp på Tokyo Game Show i oktober, var spelets skapare Tetsuya Mizuguchi inte alls nöjd med konverteringen. Därför arbetar man nu dygnet runt på Sega för att förbättra *Sega Rally 2* till Dreamcast.

Att göra Dreamcast-versionen så lik arkadversionen som möjligt är givetvis Segas viktigaste mål, men de har även lagt till en rad utökningar i konsolversionen. Först och främst kommer *Sega Rally 2* till Dreamcast att innehålla hela tio banor. Av dessa är fyra hämtade från originalspelet, fyra från *Sega Rally 2* och två banor är helt nydesignade. Dessutom finns det minst tio olika bilar att välja mellan, till skillnad från arkadspelets sex.

En annan nyhet som kommer att dyka upp i Dreamcast-versionen är ett nytt Championship Mode, men några detaljer kring det vill Sega inte avslöja ännu. *Sega Rally 2* slapps i Japan den 14 februari. Hit kommer det med största sannolikhet samtidigt som konsolen nästa höst.

FORMAT ——— Game Boy Color
UTGIVARE ——— Nintendo
UTVECKLARE ——— Nintendo
SPELTYP ——— Äventyr

Legend of Zelda: Link's Awakening DX

Det fjärde spelet i sagan om Link och prinsessan Zelda är kanske det mest förbisedda, men absolut inte det sämsta.

Hittills har det bara funnits i svartvitt, men nu kommer en ny färgversion. Och färgerna är inte det enda som är nytt.

Nintendos minsta konsol har större möjligheter än de flesta. Det bevisade Nintendo med *Legend of Zelda: Link's Awakening*, som var ett välgjort äventyr av minst lika hög kvalitet som de andra *Zelda*-spelen. Givetvis var grafiken betydligt mindre avancerad, vilket gjort att spelet inte riktigt fått den uppmärksamhet det förtjänar. Tack vare Game Boy Color har Shigeru Miyamoto fått en ny chans att göra spelet lika omtalat som sina föregångare och efterträdare.

Bäst är givetvis att grafiken i *Legend of Zelda: Link's Awakening DX* är färglagd och att Game Boy Colors bildskärm är mycket skarpare än originalets. Men den nya versionen innehåller även en del tillägg som knappast gör speluppleveleen sämre. Till exempel kan Link klä sig i olika färgade kläder och rustningar och spelaren kan även på vissa ställen i spelet ta bilder på fina omgivningar och sedan spara dem och skriva ut dem med hjälp av Game Boy Printer. Ännu roligare är att äventyret innehåller flera nya fiender och att man har lagt till ytterligare en grotta. Med andra ord har även de som redan har spelat *Link's Awakening* flera goda skäl till att ta en titt på *Link's Awakening DX* när det släpps till Game Boy Color i slutet av januari.

FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE ——— Psygnosis
SPELTYP ——— Äventyr

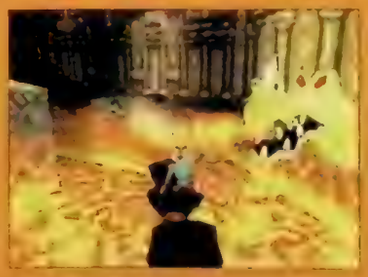
Kingsley

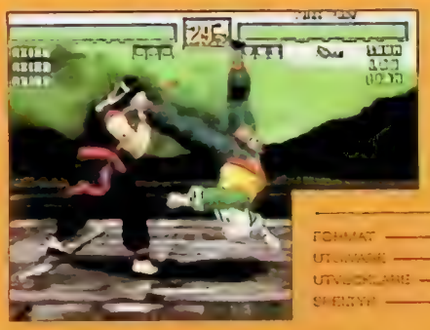
Med det medeltidsinspirerade *Kingsley* försöker Psygnosis på nytt att smälta samman olika genrer till en ny speluppleveleen. Resultatet är som en barnvänlig variant av *Tomb Raider*.

Kingsley är riddarnas lärling och den ende som kan befria Fruktkungariket från den onde Bad Custard och hans armé av svarta riddare. Men innan Kingsley kan sätta igång med sitt heroiska uppdrag måste han vinna sin titel som riddare genom att färdas genom landet och vinna folkets förtroende. Dessutom måste han samla på sig de ting han behöver för att klara sin kamp mot Bad Custard. Det är upplägget i Psygnosis nya spel *Kingsley*, där plattformsaction blandas med äventyr.

Landet som Kingsley färdas genom är detaljerat och rikt på varierat innehåll. Här finns fyra byar, 48 byggnader och fem slott att genomsöka. Miljöerna skiftar från öar och floder till skogsmark och bergslandskap, och vädret skiftar ständigt för att göra spelet stämningsfullt. Dessutom innehåller *Kingsley* 40 olika musikstycken som ändras när hjälten förflyttar sig mellan de olika miljöerna.

För att ge spelaren en riktig utmaning finns det tolv bossar och Kingsley måste ta hjälp av över 50 olika karaktärer som dyker upp under äventyrets gång. Stilmässigt påminner *Kingsley* en hel del om *Tomb Raider*-spelen, men Psygnosis har försökt att göra sitt spel lite mer lättsamt och lekfullt än Cores äventyrsspel. Grafiken är mer sagolik än realistisk och hjälten själv är en räv i ett fabelliknande land.





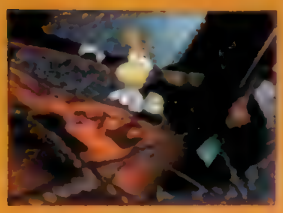
FORMAT ——— Dreamcast
UTGIVARE ——— Sega
UTVECKLARE ——— AM2
SPELTYP ——— Beat 'em up

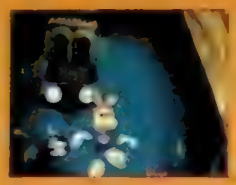
Virtua Fighter 3tb

Hittills har *Virtua Fighter 3* bara funnits tillgängligt som arkadspel. Men snart kommer den första konsolen som klarar av att hantera det mästerliga beat 'em up-spelet.

Ända sedan det första *Virtua Fighter*-spelet släpptes har serien varit ett av Segas verkliga trumfkort i striden om vilket beat 'em up-spel som är bäst i världen. I Europa är *Tekken*-serien populärast, mycket tack vare PlayStations framgång, men i TV-spelens hemland Japan har *Virtua Fighter*-spelen en annu större fanskara. Som i *Virtua Fighter 3tb* verkligen fick sitt lysmäte. *Virtua Fighter 3* var ett otroligt bra arkadspel och med den nya turneringen som gav det namnet *Virtua Fighter 3tb* blev det annu bättre.

Den mängd polygoner som hanteras i *Virtua Fighter 3tb* är imponerande och ger spelet dess slipade och smidiga utseende. Spelets producent Yu Suzuki har visserligen sagt att Dreamcast är en mer avancerad maskin än Model 3, som *Virtua Fighter 3tb* är utvecklat till, men versionen till Dreamcast är ändå inte riktigt lika snygg som originalet. I gengäld har Sega satt som mål att göra konsolversionen lika spelbar och underhållande och samma dag som Dreamcast släpps i Japan kommer Sega att kunna erbjuda minst lika underhållande och finessrika slagsmål som vi hittills bara har kunnat uppleva i arkadhallar. Och trots att grafiken inte är lika slipad som den i arkadversionen är *Virtua Fighter 3tb* till Dreamcast givetvis allt annat än tult





FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Ubi Soft
UTVECKLARE ——— Ubi Soft
SPELTYP ——— Plattform

Rayman II: The Great Escape

Med *Rayman* försökte Ubi Soft att ge nytt liv åt plattformsgenren. Med *Rayman II: The Great Escape* har de försökt att fornya genren igen.

Popularitetskriget rasar mellan de olika karaktärerna i TV-spelsvärlden. Ända sedan Shigeru Miyamoto gav liv åt rörmokaren Mario har spelföretag världen över försökt att skapa en lika karismatisk och levande spelkaraktär. När PlayStation släpptes var Ubi Soft tidigt framme med den lössläppta figuren Rayman. Nu är han snart tillbaka och han har fått större möjligheter än någonsin tidigare att använda sina akrobatiska talanger.

Ubi Soft har skapat en helt ny spelmotor till *Rayman II: The Great Escape* och den blev så bra att de även använder den i en rad andra spel, däribland *Tonic Trouble*.

Med hjälp av den nyutvecklade spelmotorn kan Rayman röra sig genom de tredimensionella banorna i spelet på många olika sätt och variationen i spelet är stor. En del banor är av klassiskt plattformssnitt, medan andra innehåller fartfyllda sekvenser där programmerarna på Ubi Soft visar prov på sin fantasi. Rayman kan ta sig fram på många olika sätt och för att komma igenom spelet måste den som spelar använda både precision, snabbhet och fantasi. Allting flyter smidigt och grafikens starka färger och avancerade ljuseffekter ger spelet en levande stämning. De första banorna i spelet är tämligen enkla, men svårighetsgraden stiger snabbt.

Ubi Soft har tagit god tid på sig att bli färdiga, men i början av nästa år kommer *Rayman II: The Great Escape* förhoppningsvis att släppas.

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Konami
UTVECKLARE ——— Konami
SPELTYP ——— Äventyr

Hybrid Heaven

RPG eller äventyrsspel? Ingen tycks veta riktigt vilken genre *Hybrid Heaven* tillhör, inte ens utvecklarna själva. Men kanske är det bara positivt.

I framtiden har USAs president blivit kidnappad av en ras otäcka hybrider. Givetvis måste någon rädda hans skinn och den uppgiften blir den frilansande legosoldaten Johnny Sladers.

Under spelets långa intro blir Johnny Slader instruerad av en mystisk silhuett och sedan börjar äventyret. Men den första karaktären som man ska kontrollera är inte Johnny Slader, utan en underlig indian vid namn Red Jacket. Först efter en rad uppdrag med Red Jacket får spelaren även ta över rollen som Johnny Slader. Problemet är bara att de två karaktärerna tycks ha olika mål. Handlingen i *Hybrid Heaven* är komplicerad, men den är även välskriven och är ett av de inslag som gör spelet till en unik upplevelse.

Spelkänslan liknar den i *Super Mario 64*, medan grafiken är mörk och futuristisk i stil med *Forsaken* och Rares kommande spel *Perfect Dark*. Upplägget är äventyrsbaserat, men innehåller även en hel del RPG-inslag. Striderna fungerar ungefär på samma sätt som i *Final Fantasy*-spelen och karaktärerna får erfarenhetspoäng för olika bedrifter.

Exakt vart Konami vill komma med *Hybrid Heaven* får vi inte veta säkert förrän spelet är helt färdigt, men det är uppenbart att det rör sig om en riktig hybrid mellan många olika genrer.

FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Activision
UTVECKLARE ——— Hammerhead
SPELTYP ——— Shoot 'em up

Quake II

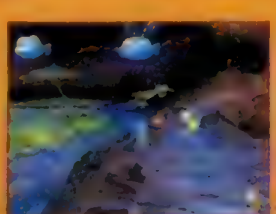
Quake II har funnits ute till PC ett bra tag nu, men först nu kommer konsolversionerna. Som lyckligtvis innehåller en hel del nyutvecklade inslag.

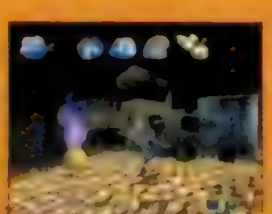
Att *Quake II* blev en succé till PC är ingen nyhet. Tusentals *Quake*-fanatiker ger sig dagligen in i spelets mörka tunnlar på jakt efter nya frags, och välorganiserade tävlingar hålls regelbundet världen över. Men dess stora popularitet bygger till stor del på de nätverksmatcher där stora antal spelare slåss mot varandra över Internet eller interna nätverk. Och den möjligheten finns ju inte i konsolkonverteringarna. Alltså har programmerarna på Hammerhead varit tvungna att anpassa PlayStation-versionen av *Quake II* en hel del för att göra spelet attraktivt.

En del av banorna från PC-versionen finns med i spelet, men de flesta banorna har skapats exklusivt för PlayStation. Grafiken har slipats för att flyta så smidigt som möjligt och bildhastigheten ligger på 30 bilder per sekund. Det enda av koden som har behållits från PC-originalet är den artificiella intelligensen, i övrigt har Hammerhead specialskrivit all kod till PlayStation-versionen. De tycker själva att *Quake II* till PlayStation är det bästa shoot 'em up-spelet i genren och i en kommande recension av slojar vi om vi håller med dem.

FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Traveller's Tales
SPELTYP ——— Plattform

A Bug's Life





I den nya datoranimerade Disneyfilmen *A Bug's Life* får vi en inblick i insekternas äventyrsfyllda värld. Och tack vare Traveller's Tales får vi chansen att själva leka insekter.

Filmbaserade spel led länge av ett extremt dåligt rykte. En gång i tiden var de alltid undermåliga produkter som bara sålde tack vare filmernas dragningskraft, och det gäller inte minst de spel som baserats på Disneyfilmer. Men det finns ändå hopp för *A Bug's Life* till PlayStation. Utvecklarna Traveller's Tales har tidigare producerat ett flertal plattformsäventyr, nu senast *Sonic 3D* och mindre lyckade *Rascal*, så de är rutinerade.

Filmen *A Bug's Life* har skapats av John Lasseter, som tidigare har gjort sig känd med den populära filmen *Toy Story*. *A Bug's Life* handlar om insekterna Francis, Flik, Heimlich med flera, och om deras äventyr i insekternas minitytvärld. Spelet är ett regelrätt plattformsspel med snygg grafik och stora bossar. Traveller's Tales har försökt att göra *A Bug's Life* till ett mycket bättre spel än *Rascal* och riktar sig framst till den lite yngre målgrupp som även filmen vänder sig till.

Ubi Soft

All Star Tennis '99

Utmana dom bästa spelarna

- 8 internationella topprankade spelarna: Jonas Björkman, Michael Chang, Richard Krajicek, Jana Novotna, Amanda Coetzer, Gustavo Kuerten och Conchita Martinez
- Simulering: Spelet bygger på varje spelares speciella spelstil och utseende
- 8 Olika banor
- Multiplayer: 1-4 spelare kan inta centercourten och upp till 8 spelare kan delta i en turnering
- 3 olika spelvarianter: Smash tennis, arcade och bomb tennis

www.ubisoft.com/ast99

Distribueras av: Funsoft Sweden AB · Fagerstagatan 7 · 163 53 Spånga
Tel: 08 7600240 · Fax: 08 7606344 · E-post: mail@funsoft.se · Site: www.funsoft.se

PlayStation.

Ja tack, jag vill gärna ha en spelbar demo av **All Star Tennis '99** till min Playstation demo (Så länge lagret räcker)

Namn

Adress

Postadress

Ålder Kön E-post

Vår vårdig kryssa i tre favoritområdare: O Arcade O Adventure O Racing O Sport O Shoot 'em Up O Strategy O Platform

Skicka denna kupong till:
Ubi Soft Entertainment
Falkoner Allé 13, 1.
DK2000 Frederiksberg
Danmark
Telefon: +45-38 32 03 00
E-post: ubisoft@ubisoft.dk

Mannen, myten, legenden

Exakt hur många människor som har börjat spela enbart på grund av honom är svårt att säga, men säkert är att hans spel har sålts i över 150 miljoner exemplar och att han har betytt mer än någon annan för TV-spelens utveckling. Nu är Shigeru Miyamoto tillbaka, med världens bästa spel någonsin. Tobias åkte till Japan för att träffa sin idol.

Av Tobias Bjarneby

Ingen konsol är bättre än spelen som finns till den. Det är ett välkänt faktum och någonting som Hiroshi Yamauchi kände väl till redan när han tog beslutet att Nintendo skulle lansera sin allra första spelmaskin. Vilket företag som helst kunde kopiera tekniken i hårdvaran om de bara fick lite tid på sig, så för att alltid ligga steget före konkurrenterna krävdes överlägsen mjukvara. Det vill säga extremt bra spel.

Därför skulle Hiroshi Yamauchi göra Nintendo till den ultimata arbetsplatsen för kreativa spelutvecklare. Ingen, förutom han själv, skulle säga till dem vad de skulle göra. De skulle inte behöva lyssna på vad några så kallade experter ansåg var rätt eller fel. Marknadsavdelningen skulle inte ens få se några av deras produkter förrän de var helt färdiga.

Trots att Hiroshi Yamauchi förstod hur svårt det var att hitta duktiga spelutvecklare på den tiden och dessutom få dem att vilja flytta till Kyoto och börja arbeta för ett så litet och okänt företag som Nintendo, klargjorde han för sina medarbetare att bara de allra bästa skulle få anställning. Han var, som han själv uttryckte det, bara intresserad av det geni som kunde driva hela företaget.

Shigerus favoritfilmer var Disneys Snövit och Peter Pan och hemma satt han ofta och levde sig in i sagoböcker och tecknade serier.

Shigeru Miyamoto växte upp på landsbygden utanför Kyoto, i den lilla staden Sonebe. Hans familj hade varken TV eller bil men varje månad tog de tåget in till Kyoto för att gå på bio. Shigerus favoritfilmer var Disneys *Snövit* och *Peter Pan* och hemma satt han ofta och levde sig in i sagoböcker och tecknade serier. Efter skolan brukade han ge sig ut på egna små äventyr. Han fiskade i floden, klättrade i bergen eller lekte med sina kompisar på det stora risfältet som låg intill familjens hus.

Varje gång Shigeru ville ut i naturen var han tvungen att passera grannens hus, som vaktades av stor skräckinjagande hund. Och varje gång han gick förbi började hunden att skälla och sprang rakt mot honom. Shigeru blev vettskrämd, men räddades i sista sekunden av att hundens koppel hindrade den från att komma riktigt nära honom.

En gång när Shigeru klättrade omkring i bergen för sig själv hittade han en öppning till en mörk grotta. Han återvände till platsen flera gånger men tvekade länge innan han en dag tog ett djupt andetag, tände sin lykta och gick in. Långt inne i grottan hittade han först en ny öppning och sedan en till och snart insåg han hur mycket det fanns att utforska.

Några år senare flyttade hela familjen Miyamoto in till Kyoto och Shigeru återvände inte till Sonebe särskilt ofta. Men han skulle aldrig glömma grannens hund och äventyret i grottan.

I sin nya skola blev Shigeru känd bland lärarna som en dagdrömmare och bland klasskamraterna som en äventyrare. Han brukade träffa sina kompisar på familjens vind där de planerade olika upptåg. De ritade kartor över kvarteren där de bodde och utbytte information om hur man enklast kunde ta sig in i någon av grannarnas källare eller trädgård utan att bli upptäckt. ▶

SHIGERU MIYAMOTO

När Shigeru gick till Nintendos huvudkontor för andra gången hade han med sig en av de saker som han hade uppfunnit under sin universitetstid – en klädhängare för barn.

Han hade också börjat att rita sina egna serier och organiserade en serieklubb som träffades regelbundet och som tillsammans anordnade årliga utställningar.

Som 17-åring började Shigeru att studera industriell design vid Kanazawas universitet. På skolan kom han för första gången i kontakt med ett arkadspel. Han blev fascinerad av hur denna nya teknik kunde ge olika karaktärer liv, men tyckte att figurerna såg tråkiga ut och att idéerna var för fantasilösa. Under samma period började han att intressera sig för musik, framför allt amerikansk bluegrass, och köpte en akustisk gitarr för att lära sig spela.

Det nya intresset ledde inte till att studerandet kom i första hand, men efter fem år fick han ändå sin examen. Utan att egentligen ha någon aning om vad han skulle göra med den. Förrän han hörde talas om Nintendo, som ägdes av en bekant till familjen. Shigeru bad sin pappa att höra sig för om Nintendo möjligtvis sökte nya talanger. Hiroshi Yamauchis svar var att han behövde tekniker, inte serietecknare. Men eftersom han och Shigerus far var gamla vänner lät han ändå Shigeru komma till hans kontor för att åtminstone presentera sig.

Några dagar senare klev den då 24-årige Shigeru Miyamoto in i Hiroshi Yamauchis rum. Shigerus otroliga fantasi och brinnande intresse för att teckna och måla gjorde Nintendo-chefen fascinerad och han lovade Shigeru att höra av sig. Veckan därpå hade de bestämt tid för ytterligare ett möte och när Shigeru gick till Nintendos huvudkontor för andra gången hade han med sig en av de saker som han hade uppfunnit under sin universitetstid – en klädhängare för barn. Shigeru förklarade att barn lätt kunde göra sig illa på vanliga metallgaljar. Hans alternativ var gjord av trä, hade inga vassa kanter och var formad som ett elefanthuvud. Han demonstrerade hur man kunde hänga upp en tröja på elefantens öron och ett par byxor över dess snabel. Och om barnet inte gillade just elefanter hade Shigeru även designat en modell som föreställde en kyckling. Efter att lika passionerat ha berättat om sina andra uppfinningar insåg Hiroshi Yamauchi att Shigeru Miyamoto kunde vara en tillgång för Nintendo och anställde honom, utan att egentligen veta vad han skulle ge honom för arbetsuppgifter.

I ett par år fick Shigeru mest hjälpa Nintendos mer rutinerade personal med olika projekt, men på hösten 1980 kallade Hiroshi Yamauchi in honom till sitt kontor för att ge den unge lärlingen sitt livs chans. Ett nytt arkadspel med titeln *Radarscope* höll inte måttet och behövde förbättras. Och eftersom de tre Research & Development-teamen var upptagna med annat fick Shigeru uppdraget att göra vad som krävdes för att spelet skulle sälja. Gumpei Yokoi, chef för R&D 1, skulle se över projektet men i princip fick Shigeru helt fria händer.

Shigeru som alltid hade undrat varför arkadspel nödvändigtvis skulle utspela sig i rymden och vara så banala, förkastade genast hela idén med *Radarscope*. Istället för att vidareutveckla konceptet trotsade han sin chef och började skissa på ett helt nytt spel.

Han pratade med Nintendos mest erfarna tekniker för att få veta hur avancerat han kunde göra spelet samtidigt som han funderade ut en bakgrundshistoria, något som inte ens existerade i andra spel på den tiden. Det dröjde inte länge förrän han kunde presentera sitt spel för sin chef. Det handlade om en snickare som skulle rädda sin flickvän från en gigantisk apa genom att klättra upp för en byggnadsställning och undvika de föremål som apan kastade mot honom. Hiroshi Yamauchi tyckte att det åtminstone lät originellt och bestämde sig för att släppa spelet som Shigeru hade döpt till *Donkey Kong*. I USA trodde man att Nintendo hade blivit galna. Varför kunde de inte göra rymdspel som alla andra och döpa det till någonting i stil med *Battle Zone* eller *Space Invaders*? *Donkey Kong* skulle aldrig gå att sälja till någon. Det var man helt övertygade om.

Hiroshi Yamauchi hörde all kritik, men ignorerade den. 1981 släpptes Shigeru Miyamotos debutspel. Någon månad senare var *Donkey Kong* det populäraste spelet i både japanska och amerikanska arkadhallar. Nintendo hade fått sitt stora genombrott.

De kommande åren ägnade Shigeru Miyamoto åt att utveckla ytterligare ett par arkadspel, men framför allt hjälpte han Gumpei Yokoi med att designa spel till hans senaste uppfinning Game & Watch. 1984 bad Hiroshi Yamauchi Shigeru att börja utveckla ännu fler spel och erbjöd honom att bli chef för en egen utvecklingsdivision, R&D 4, vars enda uppgift var att producera de mest fantasifulla NES-spelen någonsin.

Efter att ha tackat ja till erbjudandet gick Shigeru tillbaka till sitt rum, tog fram ett block och en blyertspenna och tecknade huvudpersonen från *Donkey Kong*, som han hade döpt till Mario. Han hade insett att Mario mer liknade en rörmokare än en snickare och bestämde sig för att göra ett nytt spel med honom i huvudrollen och låta stora rör fungera både som hinder och som dörrar mellan olika världar. 1985 släpptes *Super Mario Bros* som skulle sälja i över 40 miljoner exemplar och sätta standarden för en hel spelgenre.

Shigeru ville också göra ett mer äventyrsinriktat spel och började tänka tillbaka på sina äventyr i Sonebe. Han hade inte glömt den där dagen i grottan och baserade en stor del av sin spelserie *Legend of Zelda* på den upplevelsen.

I *Super Mario Bros 3*, det näst mest sålda spelet någonsin, träffade för övrigt Mario en argsint varelse som kastade sig mot honom men som var fastkedjad och därför aldrig kom tillräckligt nära för att kunna bita honom.

När jag träffar Shigeru Miyamoto i Tokyo känns det som att jag redan känner honom ganska bra. Inte bara för att jag har träffat och pratat lite med honom två gånger tidigare utan eftersom jag genom att spela igenom alla hans spel inte bara har förstått hur han tänker utan även fått en inblick i hans barndom. Och Shigeru Miyamoto kommer förmodligen att förbli lite av ett barn hela livet.

– En vuxen människa är ett barn som har lärt sig etik och moral, säger han själv.

När han började att arbeta hos Nintendo brydde han sig inte det minsta om att alla andra gick omkring i svarta kostymer och glänsande skor och var kortklippta och välkammade. Shigeru hade alltid sin långa pottlugg hängande i ögonen och sina nedtrampade gymnastikskor på fötterna. Idag ser han lite mer proper ut. Han har kostym, skjorta och slips och relativt välputsade skor, men frisyren är ungefär densamma som alltid och på armen har han en skrikigt gul Casio-klocka, den senaste G-Shock-modellen, vars funktioner han gärna demonstrerar. Och när han sitter där och entusiastiskt trycker på knapparna ser han verkligen ut som en liten pojke.

Shigerus främsta kännetecken är annars hans eviga skrattande. Ibland är det mest ett bevis på att han fortfarande är en ganska tillbakadragen och blyg person, som skojar

till det när han känner att alla blickar är vända mot honom, för att göra stämningen lite mer avslappnad. Men ofta är han faktiskt riktigt rolig, och jag kan tänka mig att hans skämt gör sig ännu bättre på originalspråket än som jag får höra dem, via hans tolk.

Att du hämtar mycket inspiration från dina egna erfarenheter gör väl dina spel väldigt personliga? Kan inte det bli ett problem?
– Jag tror att all kreativ energi skapas inuti någons huvud, att varje hantverk kommer inifrån en person. Ingenting kan skapas ur tomma intet. Men varje person filtrerar sina upplevelser på sitt eget personliga sätt, vilket gör dem annorlunda.

När du får en ny spelidé, hur gör du då för att komma ihåg den?
– Jag vet faktiskt inte. När jag har gjort färdigt ett nytt spel har jag oftast ingen aning om hur jag egentligen kom på själva grundidén. Jag gillar inte att skriva långa uppsatser, men när jag får en ny idé brukar jag försöka att skriva eller rita anteckningar på små lappar för att inte glömma bort den.

Du har skapat en av TV-spelsvärldens superstjärnor, Mario. Vad har du för förhållande till honom.
– Förhållande... ha, ha... Från början var Mario bara ett litet objekt i min hjärna. Med tiden utvecklades han och till slut fick han huvudrollen i ett av mina första spel. Och nu är han världsberömd. Mario har förvandlats från en tanke till en nästan verklig person, och även om det inte riktigt är samma sak som att se sitt barn växa upp, så finns det vissa likheter.

”Mario har förvandlats från en tanke till en nästan verklig person, och även om det inte riktigt är samma sak som att se sitt barn växa upp, så finns det vissa likheter.”

Varför designade du Mario som du gjorde? Han ser ju ganska barnslig ut.
– Jag vet faktiskt inte riktigt. Hans utseende har mycket att göra med hur tekniskt begränsade vi var på den tiden. Och att han i *Donkey Kong* skulle vara väldigt vardaglig. En karaktär man kunde känna igen sig i. I början såg jag honom som en vuxen karaktär, men med åren blev han mer barnslig. Fast när han gjorde Nintendo 64-debut i *Super Mario 64* såg han mer vuxen ut igen.

Trodde du någonsin att han skulle bli så populär?
– Ärligt talat tänkte jag aldrig på att han skulle kunna bli populär. Jag tror att det första ▶

spelet kom vid rätt tidpunkt, vilket gjorde väldigt många människor intresserade av det.

– När man har producerat ett spel kanske man kan avgöra om det kommer att bli framgångsrikt eller inte, men bara till en viss gräns. När ett spel har sålt i över en miljon exemplar och fortsätter att öka i popularitet efter det, går det inte längre att gissa hur stort det ska bli. Då handlar det mest om tur.

– Men om Nintendo ger mig mer pengar kanske jag kan se till att jag får ännu mer tur.

Shigeru ler med hela sitt fräkniga ansikte och hans tolk börjar att skratta.

"Det finns en tid då alla Nintendo-anställda ska vara på jobbet, men jag är inte särskilt bra på att hålla den tiden. Å andra sidan finns det en tid då alla Nintendo-anställda ska ha gått hem från jobbet, som jag är lika dålig på att hålla."

Hur känns det när andra företag använder dina karaktärer? Som när Rare designade om Donkey Kong till *Donkey Kong Country* eller någon tecknarstudio gör serier och animerade filmer med Mario.

– Jag är inte så förtjust i den tanken, men i Rares fall gör det mig ingenting. De är väldigt duktiga och gjorde faktiskt Donkey Kong till en ännu populärare karaktär.

Beskriv en vanlig dag i ditt liv. Hoppar du bara ur sängen och tänker "idag är en bra dag att göra ett nytt spel"?

– För det första hoppar jag aldrig ur sängen. När jag vaknar en måndagsmorgon försöker jag att göra en bild av vad jag ska göra under dagen och vad jag ska göra under morgondagen.

– Jag har tyvärr inget vidare morgonhumör. Det finns en tid då alla Nintendo-anställda ska vara på jobbet, men jag är inte särskilt bra på att hålla den tiden. Å andra sidan finns det en tid då alla Nintendo-anställda ska ha gått hem från jobbet, som jag är lika dålig på att hålla.

Du arbetar mycket?

– Jag tror att jag jobbar relativt mycket och hårt. Men jag försöker att bestämma tidpunkter då jag ska vara hemma hos min familj. Och på helgerna är jag oftast med dem.

Vad gör du annars på din fritid? Spelar du ofta?

– Jag simmar mycket. Och så spelar jag, fast mer gitarr än TV-spel.

Du verkar väldigt intresserad av musik, men har inte skrivit någon spelmusik sedan *Donkey Kong*. Saknar du inte det?

– Jag hinner tyvärr inte med att skriva spelmusik längre, men jag arbetar med de allra bästa kompositörerna på Nintendo. Om jag är ute efter någon speciell typ av musik eller en viss känsla så tar jag ofta med mig skivor hemifrån och spelar upp dem för den kompositör som arbetar med mitt spel.

– Jag är nästan mer intresserad av ljudeffekter och vilken typ av musik som är med i spelet och i vilket tempo den spelas, än av själva melodierna.

Många spelutvecklare tittar på dina spel innan de producerar sina egna och alla nämner dig som en av sina förebilder. Hur känns det att ha ett så stort ansvar för TV-spelens framtid?

– Jag är en väldigt oansvarig person.

Shigeru ler brett och tolken börjar att skratta igen, denna gång nästan hysteriskt. Inte förrän han har lugnat ned sig kan Shigeru fortsätta att svara på frågan, som jag faktiskt tyckte var ytterst seriös.

– Allvarligt talat leder jag flera stora utvecklingsteam inom företaget och det är ett ganska ansvarsfullt jobb. Ofta grälar programmerarna med varandra och ibland mår folk dåligt av all stress. Så det är ett tufft jobb.

Vad tycker du om de som stjäl dina idéer och använder dem i sina egna spel?

– Det är många som försöker att imitera det Nintendo gör, men de kopierar oftast bara vad de ser på ytan och slutresultatet blir väldigt obalanserat. De förstår nog inte hur vi gör våra spel.

– Av de Mario-imitationer som finns tycker jag bäst om Sonic the Hedgehog. Karaktären har stil, Sega lyckades verkligen ge honom en stark personlighet. Och även om han påminner om Mario så finns det mycket som gör honom annorlunda. Jag har stor respekt för Sonic Team.

Men vad är det egentligen som gör ett spel bra?

– Allting handlar om balans. Ett bra spel ska bestå av 70 procent linjärt spelande, saker som man måste göra för att klara spelet. Resten ska man få utforska helt på egen hand. Sedan måste spelet tilltala alla typer av människor, unga eller gamla, experter eller nybörjare. Även om det handlar om ett avancerat simulatorspel. Det svåraste är att producera nya delar i serier. En person som aldrig har hört talas om *Dragon Quest* måste ändå kunna spela *Dragon Quest III*.

– När jag gör ett spel nöjer jag mig inte med att jag själv är tillfredsställd utan tänker på spelarens känslor och önskemål. Dessutom vill jag alltid överraska spelaren. Europeiska konstnärer funderade alltid ut nya sätt att överraska dem som kom till galleriet för att titta på deras tavlor. Sådant är väldigt viktigt.

Det krävs väl att du har en bra relation till personerna i dina team, för att få dem att förstå dina idéer och hur du tänker?

– Det är många personer inblandade i varje projekt och eftersom varje spel är beroende av hur duktiga personerna som utvecklar dem är, måste jag få balans i varje utvecklingsteam.

Hur stort är exempelvis teamet som har utvecklat *Zelda*?

– Mellan 30 och 40 personer har varit inblandade i just det spelet, vilket är mycket mer än vad som är normalt. Dessutom har vi samarbetat med ett utomstående programmeringsföretag. Räknar man med all deras personal var det förmodligen omkring 120 personer som tillsammans arbetade med *Ocarina of Time*.

Det nya *Zelda*-äventyret blev Shigeru Miyamotos största och mest tidskrävande projekt någonsin. Ändå fanns idén till spelet i hans huvud redan för tolv år sedan.

– Ända sedan jag gjorde *Legend of Zelda* till NES har jag haft samma bild av spelet. Med Nintendo 64 ville jag göra en ny version av spelet utan att komma för långt ifrån originalkonceptet. Vilket jag tycker att vi har lyckats med.

Men övergången från 2D till 3D var inte helt enkelt.

– Det svåraste var att få en tredimensionell värld att bli funktionell. Det är inte lätt att alltid hitta den bästa vinkeln i ett 3D-spel, så att spelaren inte blir frustrerad. Och så måste ju spelet vara roligt att spela. Så snart man har löst dessa problem är resten av processen relativt enkel. Då är det bara att utveckla karaktärerna och skriva manus.

Så spelupplägget är alltså viktigare än själva handlingen även i ett roll- eller äventyrsspel?

– Jag tror inte att enbart en spännande story kan göra ett TV-spel bra. Med det menar jag inte att jag tycker att handlingen är oviktig, men jag prioriterar alltid spelbarheten. Det är ju faktiskt den som gör spelaren aktivt in-

SHIGERU MIYAMOTO

volverad i ett spel. Handlingen är bara ytterligare ett sätt att få spelaren intresserad, precis som fienderna eller gåtorna i spelet. Om man bara är intresserad av en bra historia tycker jag att man ska läsa en bok eller gå på bio.

– I ett spel kan du möta en person men inte få reda på allt om honom förrän senare i spelet, när du har gjort någonting som avslöjar hans bakgrund. Den typen av interaktiva upplevelser finns bara i TV-spel.

Vad var tanken när du började att planera *Zeldas* spelsystem?
– Jag ville göra någonting som liknade *Super Mario 64*, men som var mer verklighetstroget. Vi funderade faktiskt även på att göra någonting som påminde om *Goldeneye 007*, och vi har använt några sådana inslag i spelet. Men i grunden påminner *Zelda* ändå mest om *Super Mario 64*.

Var det inte svårt att få *Zelda* att bli sensationellt efter att ha producerat *Super Mario 64*?
– Inte särskilt. En stor del av *Super Mario 64* utvecklade jag själv, men den här gången har jag fått hjälp av fyra olika regissörer. Dessutom hade jag kvar många idéer som jag inte hann få med i *Super Mario 64* som jag kunde använda under produktionen av *Ocarina of Time*. Ungefär så var det även när jag producerade *Mario* och *Zelda* till Super NES. Jag byter ofta idéer mellan de serierna.

– Under utvecklingen av *Zelda* kom vi dessutom på nya idéer hela tiden. Till slut var vi tvungna att säga stopp. Vi kunde ha fortsatt att utveckla konceptet länge till, men då skulle spelet aldrig ha blivit färdigt.

”Av de Mario-imitationer som finns tycker jag bäst om Sonic. Karaktären har stil, Sega lyckades verkligen ge honom en stark personlighet. Jag har stor respekt för Sonic Team.”

Vad är du mest nöjd med i *Zelda*?
– Att vi har lyckats skapa en hel värld i en liten spelkassett. Och jag hoppas att de som spelar *Zelda* ska få känslan av att de besöker landet Hyrule.

Det dröjde drygt fem år mellan *Link's Awakening* och *Ocarina of Time*. Kommer vi behöva vänta lika länge på nästa *Zelda*-spel?
– Ja.

Men *Ocarina of Time* innebär inte slutet på sagan om Link och Zelda?
– Nej, absolut inte. ▶

"Jag tror inte att enbart en spännande story kan göra ett TV-spel bra. Med det menar jag inte att jag tycker att handlingen är oviktig, men jag prioriterar alltid spelbarheten. Om man bara är intresserad av en bra historia tycker jag att man ska läsa en bok eller gå på bio."

Är det någon som man bör fråga om TV-spelens framtid så är det väl Shigeru Miyamoto. Han har skapat och utvecklat de flesta existerande spelgenrer och nu senast satt standarden för hur man producerar tredimensionella plattforms- och äventyrsspel.

Pocket Monsters är ett koncept som han är intresserad av. Däremot tycker han inte att nyckelringsspel erbjuder några nya möjligheter vad gäller speldesign, även om han imponerades av Bandais Tamagotchi. Och att Internet skulle vara TV-spelens framtid avfärdar han snabbt.

– Däremot tycker jag att idén med nätverksspel är väldigt intressant. Jag och mitt team har faktiskt diskuterat möjligheten att göra ett nätverksbaserat *Zelda*-spel, där flera personer kunde delta i äventyret samtidigt.

– En dröm är att vi en dag kan skapa ett nätverk som blir en liten Nintendo-värld. Där spelare kan byta sina egendesignade banor och spökbilar med varandra.

Han ler nöjt och ser verkligen ut att hoppas att den drömmen ska bli verklighet.

Vilket är ditt nästa stora projekt efter Zelda?

– Jag är ansvarig för flera olika spel, bland annat *Super Mario RPG 2*. Dessutom arbetar jag på ett helt nytt och väldigt intressant projekt. Det bör inte ta mer än ungefär sex månader att utveckla och kräver inget särskilt stort produktionsteam. Själva spelet kan hålla spelaren sysselsatt i över ett år. Det låter verkligen som ett idealspel, men om allting fungerar som det ska kan det bli verklighet snart.

– Nintendo 64 är en fantastisk konsol som kan användas till saker som ingen ens har kommit på ännu. Inte ens ett så avancerat spel som *Zelda* utnyttjar mer än 90 procent av hårdvarans kapacitet.

Så du känner dig fortfarande inspirerad och motiverad att fortsätta?

– Människor har en förmåga att tröttna på saker som upprepar sig. Så när jag har utvecklat ett spel som jag är riktigt nöjd med, krävs det att nästa spel är ännu bättre för att jag ska bli lika nöjd. Och så fortsätter det, så mina krav på mig själv har blivit otroligt höga.

Han berättar att Hiroshi Yamauchi alltid stöttar honom och driver honom till att fortsätta utveckla även de mest udda spelkoncept.

Sedan säger han en mening som om den kom från någon annan bara skulle uppfattas som en simpel klyscha, men som verkligen är det motto som Shigeru Miyamoto lever efter.

– Jag försöker att aldrig följa trender. Jag vill skapa nya.

Och så ler han igen. ■

Nintendo
GAME BOY
COLOR
POWER
GAME BOY COLOR
TETRIS DX
GAME BOY COLOR
GAME & WATCH GALLERY 2
GAME BOY COLOR
BOMBERMAN
GAME BOY COLOR
HARVEST MOON
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
www.nintendo-se.com

Spel är snart en lika viktig kultur som musik och de båda begreppen börjar samtidigt att smälta samman. Sambandet hänger främst på spelens integration i samhället och starka drivkrafter som Sony. Det finns ett behov av förnyelse inom spelbranschen och bland de mest innovativa spelen på senare tid utmärker sig musikspelen.

Av Martin Johansson

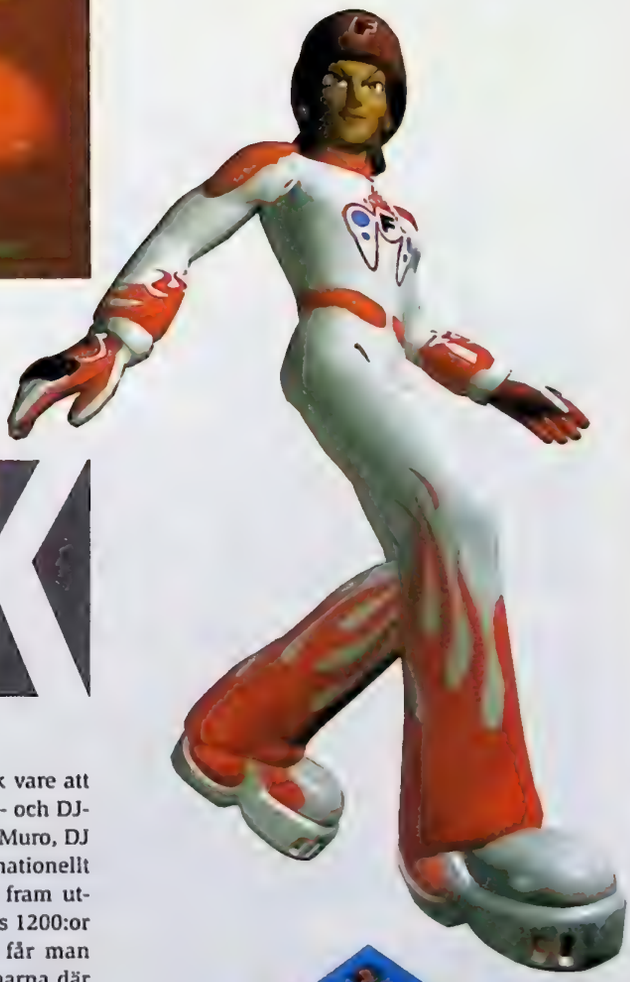
ABSOLUT

Musikspelens genombrott kom med Masaya Matsuras *PaRappa the Rapper*. Ett spel som både nådde stora kommersiella framgångar och fick en rad olika priser för sin originalitet. *PaRappa the Rapper* bjöd inte bara på musik på gatunivå utan hade även ett enkelt spelsätt som tilltalade båda könen. Och tack vare barnboksillustratören Rodney Greenblat präglades spelet av en unik karaktärsdesign. Framgångarna med *PaRappa the Rapper* ledde till att ett flertal speltillverkare vädrade morgonluft och blev intresserade av musikspel. En ny genre föddes.

Arvet från *PaRappa the Rapper* är tydligt i Enix dansspel *Bust-A-Groove*. Upplägget är detsamma men rappen har ersatts av dans. I Japan, särskilt i Tokyos stadsdel Shibuya, betyder dans mycket för ungdomar. På kvällarna uppträder diverse dansgrupper runt omkring i staden. Dans är en del av många ungdomars identitet och de tränar flera timmar om dagen för att blir ännu duktigare. Dagligen visas TV-program med nya dans- och sångförmågor och jakten på berömmelse är minst sagt lika intensiv som i USA.

Enix kände till allt detta när de påbörjade produktionen av *Bust-A-Groove*. De visste att det finns ett behov av dansspel och att de med hjälp av en så oetablerad konsol som PlayStation kunde nu ut till rätt publik.

Enix var tidigare nästan enbart kända för att producera rollspel, och också för att vara tämligen stelbenta. Den främsta ambitionen med *Bust-A-Groove* var att tvätta bort den stämpeln. Till sin hjälp tog de speldesignern Noburo Shirasu och producenten Yasuhito Watanabe, båda väldigt insatta i



MUSIK

och medvetna om vad som skulle krävas för att skapa ett framgångsrikt musikspel. Den japanska dansetiketten Avex Trax anlitades för att skapa japansk pop, hip hop, disco och street beat. Ett Motion Capture-företag anlitade landets bästa dansare och med den imponerande grunden skapade Enix det första riktigt bra dansspelet.

Framgångarna i Japan har gjort att spelet nu även släpps i väst och det återstår att se om vi är redo för ett spel som *Bust-A-Groove*.

Konami har i årtionden producerat banbrytande spel. Nu i slutet av nittiotalet har även de hittat en ny nisch i musikspel. Först ut var arkadspelet *Beatmania* där spelaren fick agera DJ. Vilket fungerade lika bra som att rappa eller dansa, tack vare att Japan även har en utvecklad klubb- och DJ-kultur. Personer som DJ Koboo, DJ Muro, DJ Krush och DJ Takemura är internationellt kända. Musikmagiker som trollar fram utomjordiska toner med sina Technics 1200:or och Westax-mixrar. I *Beatmania* får man själv hålla takten och sätta scratcharna där man vill. Även i det spelet figurerar det flera olika musikstilar som house och hip hop. Under spelets gång ökar tempot och då gäller det att hänga med. Vissa housespår är vansinnigt svåra och det gäller att vara extremt koncentrerad för att inte tappa takten. Sam- ▶

Dance Dance Revolution kräver fysisk ansträngning. Är det två personer som tävlar mot varandra kan det bli hårdare än det värsta aerobicspass.

ABSOLUT MUSIK

För att bli duktig på arkadspelet *Dance Dance Revolution* krävs mer än snabba fingrar.

tidigt som musiken pumpas ut ur kraftiga Bose-högtalare visas en interaktiv musikvideo på skärmen. Blixtrande videokollage som tillsammans med tempot skapar ett starkt helhetsintryck.

Beatmania erövrade snabbt arkadhallarna i Japan, och nästa steg i ledet var givetvis en PlayStation-konvertering. I slutet av oktober släpptes *Beatmania* tillsammans med en specialdesignad handkontroll som är näst intill identisk med arkadspelets. Och bara en vecka efter releasen toppade *Beatmania* landets försäljningslista.

Nästa steg för Konami heter *Dance Dance Revolution* – ett arkadspel som dominerade på Tokyo Game Show. Upplägget är simpelt men kräver både taktkänsla och dansvana av utövaren. Danssteg visas upp på en stor monitor och det gäller bara att repetera. Plattformen som spelaren står på har fyra sensorer som känner av om danssteget utförs rätt. Precis som *Beatmania* varierar musikstilarna, men tonvikten ligger på hip hop, funk och disco.

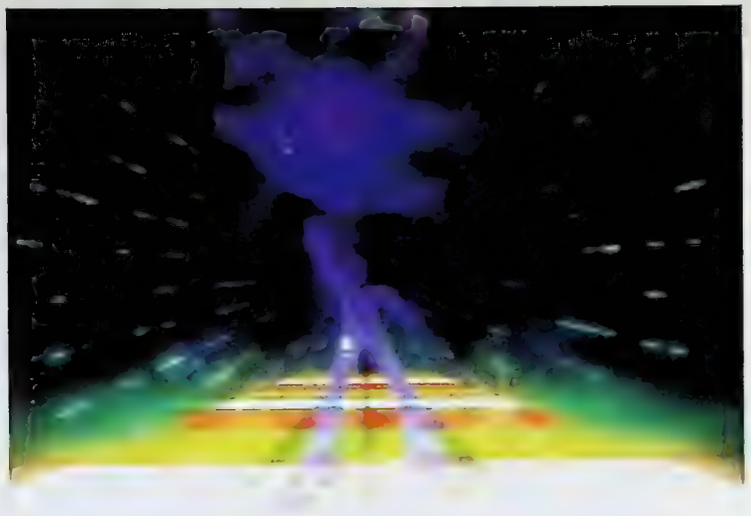
Likt *Namco Propcycle* kräver *Dance Dance Revolution* fysisk ansträngning. Och är det två personer som tävlar mot varandra kan det bli hårdare än det värsta aerobicspass.

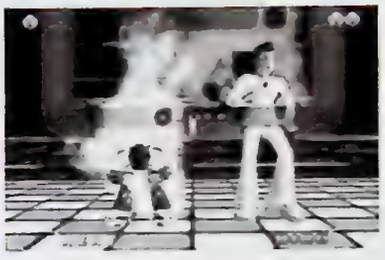
Det är inte bara i Japan som det har börjat att röra på sig. Musikspelen ska förhoppningsvis även erövra resten av världen. Codemasters spel *Music* är ett exempel på att även européer har fått upp intresset för genren. I *Music* går det att skapa sin egen dansmusik. Spelets producent Tim Wright har tidigare gjort musik till *Wipeout*, *Wipeout 2097*, *Krazy Ivan* och *Colony Wars*, och i *Music* har han lagt in över 3500 olika ljud i spelet och med en videoredigerare går det till och med att skapa sina egna musikvideor. *Music* är ett väldigt originellt projekt som egentligen inte har några motsvarigheter i konsolvärlden, utan mer påminner om ett musikprogram, eller möjligtvis musikdelen i *Mario Paint* till Super NES.

Det är inte bara i Japan som det har börjat att röra på sig. Codemasters spel Music är ett exempel på att även européer har fått upp intresset för genren.

Att musik blir ett allt viktigare inslag i spelkulturen är ett faktum. Musik omger oss dagligen så varför ska vi behöva tolerera dåligt spelmusik när den är minst sagt lika viktig för helhetsintrycket som handling och grafik? Att spelutvecklare och musiker har börjat att samarbeta är ett gott tecken. Och att den usla majoriteten av spelkompositörer får lämna plats för erfarna musiker kan bara leda till att spelmusiken blir bättre. ■

ASCII har specialdesignat en handkontroll enbart för PlayStation-konverteringen av Konamis *Beatmania*.





Bust-A-Groove fungerar ungefär likadant som *PaRappa the Rapper*, fast karaktärerna i Enix spel dansar istället för rappar.

Music är det första renodlade musikprogrammet till PlayStation.

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE ——— ATD

Det futuristiska racingspelet *Wipeout* blev Psygnosis första riktigt stora genombrott i konsolvärlden. Spelets smakfullt science fiction-inspirerade grafik och oerhörda hastighet resulterade i en spelkänsla som inte liknade någonting annat. Sedan dess har samma futuristiska ton varit genomgående i de flesta av Psygnosis succéer, som till exempel *G-Police* och *Colony Wars*. Snart släpper de ett nytt racingspel som bygger på samma grundingredienser som *Wipeout* – fart och framtid.

Rollcage är ett brutalt spel. Fordonen som tävlar mot varandra är en sorts bilar med gigantiska hjul vars diameter är större än själva karossens höjd. Det medför att bilarna i *Rollcage* kan vändas upp och ned och ändå fortsätta att köra som om ingenting hade hänt. Det ger *Rollcage* en mycket speciell spelkänsla. Men det ställer också höga krav på spelaren. Under ett lopp kastas bilarna ofta hit och dit i hög fart och det gäller att veta åt vilket håll man landar. Vid en första anblick ser *Rollcage* nästan så kaotiskt ut att man undrar om det verkligen går att spela.

Det finns sex olika bilar att välja mellan. Varje bil har sin egen kombination av acceleration, toppfart, styrning och styrka. Den sistnämnda egenskapen är mycket viktig i *Rollcage*. Visserligen har alla bilarna decimetertjocka pansarplåtar runt hela karossen, men hindren på banorna är både många och kraftiga. Genom att köra igenom dessa hinder kan en förare tjäna massor av tid, medan den som sitter med handkontrollen får njuta av att se höga byggnadsstrukturer störta i marken på de mest spektakulära sätt.

Tjusningen i *Rollcage* ligger inte bara i den direkta spelkänslan. Den höga farten kombinerad med känslan av att köra sönder de bärande pelarna på ett trettio meter högt hus så att det krossas mot marken i en kaskad av damm ger en adrenalinkick som är svår att överträffa. Och med lite tur kan byggnaderna dessutom rasa samman rakt på en bakomliggande motståndare.

I kombination med banornas svindlande struktur händer det ofta att bilarna kastas åt olika håll eller upp och ned, och det gäller verkligen att koncentrera sitt lokalsinne så att man vet var man är.

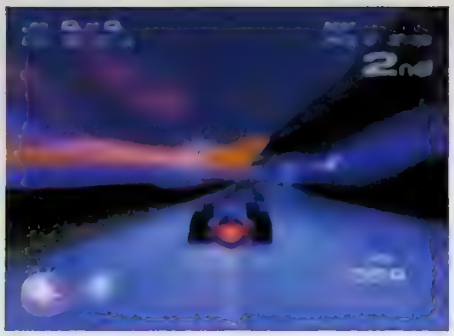
Grafiken är alltså nästan lika viktig som spelbarheten och fylld med olika specialeffekter. Hela bilden är knipt i mitten på ett sätt som ger spelaren en sorts tunnelseende. En effekt som utvecklarna ATD – en förkortning för Attention to Detail – har lagt in för att ge spelet en fartkänsla som annars inte skulle varit möjlig. De övriga grafikeffekterna bidrar till att göra loppen till medryckande upplevelser där allt tycks kunna hända. Dammet virvlar, byggnader störtar samman och de många vapen som spelaren har tillgång till viner ständigt förbi framför vindrutan. Dessutom kan man välja att koppla på en suddighetseffekt som gör allting ännu mer svindlande.

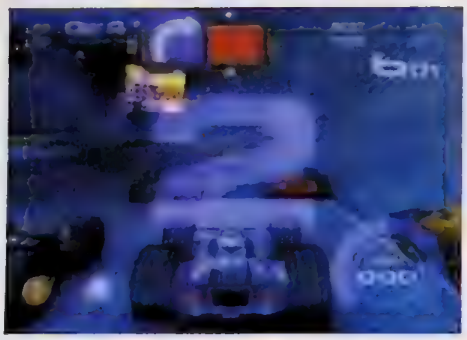
Vapen plockas upp genom att förarna kör på små energimoln. Vilken sorts vapen man får beror på slumpen, på samma sätt som i till exempel *Super Mario Kart*. Vapnen kan inte användas till att förstöra motståndarnas bilar, däremot kan de hjälpa till att sakta ned dem på en rad fantasifulla sätt.

Med hjärtat i halsgropen

Hur skulle det se ut om monstertruckar kunde köra i 200 kilometer i timmen? Ungefär som i *Rollcage*.

Av Micke Weichbrodt





Förutom de vanliga minor och missiler som även finns i många andra spel innehåller *Rollcage*-bilarnas arsenaler bland annat missiler som bara prickar den som leder loppet, tidsbomber som gör att alla utom man själv blir som fastfrysta under några sekunder, samt ett vapen som gör att den träffade helt plötsligt vänds åt fel håll. Som tur är finns det även en energisköld som skyddar mot alla vapen. En turboboost går också att plocka upp för att öka vinstchanserna.

Kontrollen är i grund och botten ganska simpel. Bilarna styrs bara med gas, broms, höger och vänster sväng, men ändå är det inte hur lätt som helst att köra en *Rollcage*-bil. I kombination med banornas svindlande struktur händer det nämligen ofta att bilarna kastas åt olika håll eller upp och ned, och det gäller verkligen att koncentrera sitt lokalsinne så att man vet var man är. En hjälpsam funktion i spelet är att spelaren när som helst kan trycka på en knapp som gör att bilen automatiskt vänds åt rätt håll. Detta kostar dock ett par dyrbara sekunder, och föraren bör ha som mål att lära sig kontrollen så väl att denna funktion inte behöver användas.

Den som spelar *Rollcage* på egen hand har elva olika banor att välja mellan. Dessa är uppdelade i fyra olika miljöer med olika teman, allt från vackra landskap till mer futuristiska varianter. Dessutom finns det tre banor som har tagits fram enbart för att två spelare ska kunna duellera med sina *Rollcage*-bilar. Antingen kan man tävla om att köra snabbast eller om att knuffa ned sin motståndare i avgrunderna som omger dessa specialdesignade banor. I båda fallen är *Rollcage* lite som en futuristisk variant av *Super Mario Kart* och precis som det spelet är det inte bara att köra snabbt som räknas. Det gäller givetvis även att ta till så fula knep som möjligt för att vinna.

ATD jämför gärna känslan i sitt nya spel med att åka berg-och-dalbana. Och det är en ganska träffande jämförelse. *Rollcage* är ett kaotiskt spel där man gör bäst i att spela med säkerhetsbältet ordentligt fastspänt. Och i början av mars nästa år får vi för första gången chansen att sätta oss bakom ratten på en *Rollcage*-bil. ■

ATD jämför känslan med att åka berg-och-dalbana. Och det är en ganska träffande jämförelse. Rollcage är ett kaotiskt spel där man gör bäst i att spela med säkerhetsbältet hårt fastspänt.

HALF THE BATTLE IS GETTING A HEAD

THE OTHER HALF IS KEEPING YOURS

H·E·D·Z

HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

Battle across 26 awesome combat arenas to collect over 200 Hedz all with unique abilities - some ballistic, some just downright bizarre - in this genre busting, surreally funny, full-on 3D game. So completely original... it will mess with your HED!

HASBRO Interactive

WIN 95

© 1997 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved. H.E.D.Z. (HEDZ) is published under license from VIS Interactive plc. H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of VIS Interactive plc. © 1997 VIS Interactive plc. All rights reserved.

äventyr

Resident Evil 2

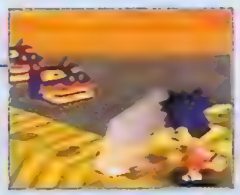
CAPCOM PLAYSTATION

Capcom förbättrade allting från originalet och gjorde *Resident Evil 2* till årets läskigaste och mest fängslande äventyr.

Tomb Raider III

CORE PLAYSTATION

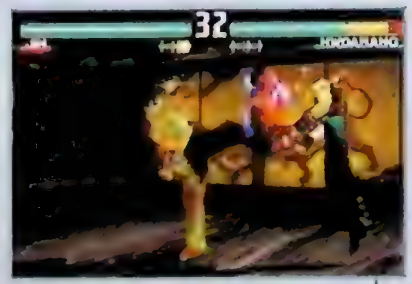
Lara Croft kom undan med hedern i behåll i år också. Men nästa *Tomb Raider*-spel måste vara mer nyskapande.



Mystical Ninja starring Goemon

KONAMI NINTENDO 64

Konami släppte det första riktiga äventyrsspelet till Nintendo 64 och gjorde Goemon och Ebisumaru populära även i västvärlden.



beat 'em up

Tekken 3

NAMCO ■ PLAYSTATION

Ingen våldsdebatt i världen kunde hindra *Tekken*-fans från att spela tidernas bästa tredimensionella beat 'em up för hemmabruk.

Dead or Alive

TECMO ■ PLAYSTATION

Konverteringen såg inte alls ut som arkadoriginalet, men var precis lika valprogrammerad. Närmare *Virtua Fighter* än så har kommer man inte me d en PlayStation.

Bushido Blade

SQUARE ■ PLAYSTATION

Efter att ha försett oss med fantastiska RPG-sagor i ett helt decennium släppte Square plötsligt ett extremt våldsamt, men samtidigt nyskapande beat 'em up

rpg

Legend of Zelda: Ocarina of Time

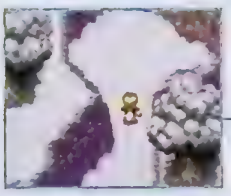
NINTENDO NINTENDO 64

Tre år efter premiärvisningen släpptes det till slut. Och givetvis var det precis så bra som vi hade väntat oss. Om inte bättre.

Panzer Dragoon Saga

SEGA SATURN

Ett av de allra sista spelen till Saturn var ett av Segas bästa rollspel någonsin.



Wild Arms

SONY PLAYSTATION

Väldigt konventionellt och förutsägbart, men ändå medryckande och mer välgjort än mycket annat i genren.

plattform

Banjo-Kazooie

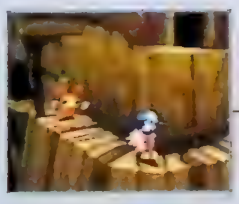
RARE NINTENDO 64

Nintendos lånade ut sina bästa idéer till Rare som producerade årets snyggaste och största plattformsäventyr.

Yoshi's Story

NINTENDO NINTENDO 64

Det var inte särskilt svårt att klara, men de gömda banorna, de hemliga bossarna och den superguliga grafiken gjorde att vi ändå inte kunde sluta att spela.



Klonoa

NAMCO PLAYSTATION

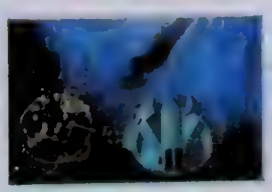
Coolare än Crash och sötare än Mario. Namco bevisade att de behärskar mer än racing och beat 'em up.

shoot 'em up

Turok 2: Seeds of Evil

IGUANA NINTENDO 64

Iguana var de första som på allvar lyckades hota Rares *Goldeneye 007*. Med hjälp av RAM Pak gjorde de dessutom *Turok 2* till ett av årets allra snyggaste spel.



Colony Wars: Vengeance

PSYGNOSIS PLAYSTATION

Kombinationen Psygnosis Liverpool-division, futuristiska miljöer och grafiska specialeffekter fungerade lika bra som vanligt. Inte helt olikt originalet, men så vackert och så spännande.

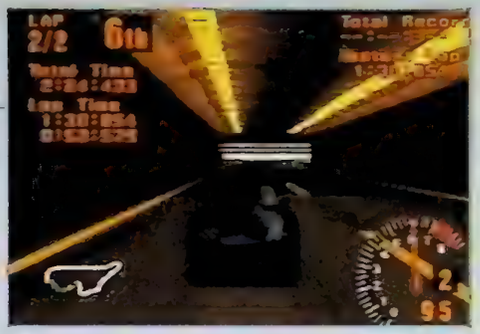
G-Darius

TAITO PLAYSTATION

När enorma fiskar dök upp i rymden och två piloter klev in i sina rymdskepp för att tillsammans bekämpa dem, förstod vi att Taito var tillbaka.

Bäst 1998

racing



Gran Turismo

SONY | **PLAYSTATION**

Just när vi var övertygade om att ingen på Sony var riktigt bra på att producera spel bevisade Kazunori Yamauchi motsatsen.

F-Zero X

NINTENDO | **NINTENDO 64**

Wipeout 64 och *Extreme G 2* i all ära, men *F-Zero X* var årets snabbaste och roligaste futuristiska racingspel.

Colin McRae Rally

CODEMASTERS | **PLAYSTATION**

Att Codemasters kan göra roliga bilbanespel visste vi redan, men i år visade de att de är minst lika duktiga på realistiska simulatorer.

sport

1080° Snowboarding

NINTENDO | **NINTENDO 64**

1080° Snowboarding betydde lika mycket för vintersportspelen som *Wave Race 64* gjorde för vattensportspelen. Vad Shigeru Miyamoto än gör så gör han det bäst.

International Superstar Soccer '98

KONAMI | **NINTENDO 64**

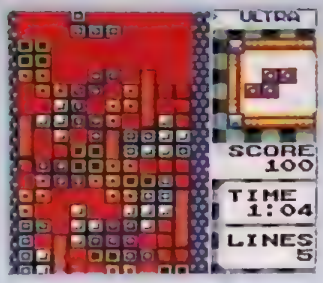
Konami behövde inga officiella licenser i år heller. De lyckades ändå producera årets överlägset roligaste lagsportspel.

Everybody's Golf

SONY | **PLAYSTATION**

Och vi som trodde att golfspel bara var någonting för verklighetsfixerade PC-spelare?

1998 var året då Nintendo äntligen blev färdiga med världens mest efterlängtade äventyr, Sony gjorde sitt bästa PlayStation-spel någonsin och Sega gav upp Saturn och utannonserade Dreamcast. Vi har delat upp spelen som släpptes i 15 kategorier och listat våra tre favoriter i varje kategori.

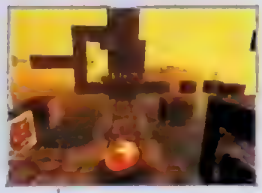


pussel

Tetris DX

NINTENDO GAME BOY

Den färglagda lyxversionen av *Tetris* var precis lika bra som originalet var för tio år sedan. Det här är världens mest fulländade spel.



Kula World

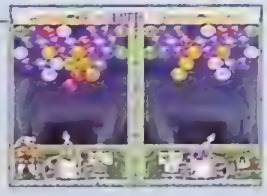
GAME DESIGN SWEDEN PLAYSTATION

Ett charmigare, klurigare och mer underhållande spel har aldrig producerats i Sverige.

Bust-a-Move 3DX

TAITO PLAYSTATION

Det går inte att få nog av Bub och Bob. *Bust-a-Move 3DX* såg nästan precis ut som de båda föregångarna och var också precis lika roligt.

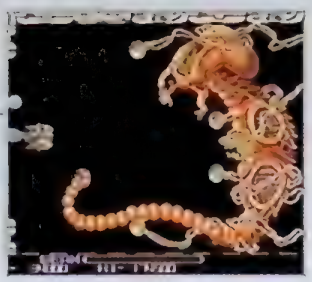


samling

R-Types

IREM PLAYSTATION

Efter en rad floppar började spelsamlingarna i år plötsligt bli riktigt intressanta. Tack vare Irem kom äntligen en perfekt konvertering av världens kanske bästa arkad-shoot 'em up.



Street Fighter Collection

CAPCOM PLAYSTATION

Inget beat 'em up är så bra och så välkänt som *Street Fighter II*. Så varför fanns originalet inte med på denna annars helt lysande samling?

Lemmings

PSYGNOSIS PLAYSTATION

Bara för några veckor sedan kom ytterligare en oumbärlig samling. Som ironiskt nog var årets mest underhållande Psygnosis-spel.

största besvikelse

Nagano Winter Olympics 1998

KONAMI NINTENDO 64/PLAYSTATION

Ett *Track & Field II* i vintermiljö lät otroligt lovande, men spelet blev ett av Konamis allra sämsta någonsin.

Ninja

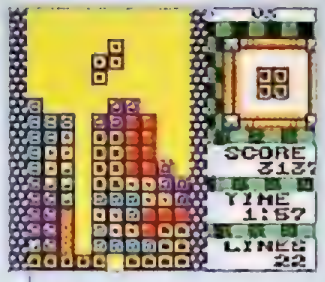
CORE PLAYSTATION

Annu en gång försökte Core bevisa att *Tomb Raider* inte bara var en lyckotraff. Och ännu en gång misslyckades de totalt.

The Fifth Element

KALISTO PLAYSTATION

Filmen var snygg och bra. Spelet var fult och dåligt.



bärbara

Tetris DX

NINTENDO GAME BOY

Blocken ser annorlunda ut och den klassiska musiken är utbytt, men *Tetris* är fortfarande lika beroendeframkallande.

Wario Land II

NINTENDO GAME BOY

Han började som slutboss i *Super Mario Land 2*, men har på bara några år förvandlats till spelvärldens mest intressanta antihjälte. *Wario Land II* var både snyggt och nyskapande.

Super Mario Bros.

NINTENDO MINI CLASSICS

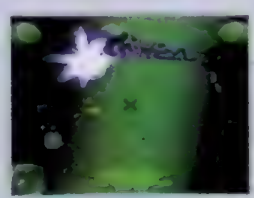
Game & Watch nylanserades i nyckelringsformat och plötsligt fanns det ytterligare ett genialt *Mario*-spel att varva.

sämst

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

MIDWAY NINTENDO 64/PLAYSTATION

Det här var bara början på en helt ny spelserie från teamet bakom *Mortal Kombat*-spelen. Hur det kommer att sluta vågar vi inte ens tänka på.



Xenocrazy

GROLIER PLAYSTATION

Xenocrazy utvecklades samma år som *Colony Wars: Vengeance*. Till samma konsol. Det är väldigt svårt att förstå.

Men in Black

GREMLIN PLAYSTATION

På senare tid har filmlicensbaserade spel börjat bli riktigt intressanta. *Men in Black* var dock det perfekta undantaget.

Årets spel 1998

Legend of Zelda: Ocarina of Time

NINTENDO · NINTENDO 64

Världens bästa spel. Någonsin. Alla kategorier. Tycker man inte om *Legend of Zelda: Ocarina of Time* kan man lika gärna sluta att spela TV-spel.

Gran Turismo

SONY · PLAYSTATION

De hade inte hälften så mycket erfarenhet av genren som Namco och Sega, men lyckades ändå producera det bästa bilspelet för hemmabruk någonsin. Sony har all anledning att vara stolta.

Resident Evil 2

CAPCOM · PLAYSTATION

Trots att originalet framstod som helt komplett lyckades Capcom uppgradera varje liten detalj. *Resident Evil 2* är deras överlägset bästa uppföljare sedan *Street Fighter II*.

Bäst 1998

arkadspel

Sega Rally 2

SEGA

När vi verkligen var övertygade om att Sega aldrig mer skulle göra en uppföljare på ett bra bilspel släppte de *Sega Rally 2*. Nu längtar vi efter Dreamcast-konverteringen.

Time Crisis II

NAMCO

Det enda felet med *Time Crisis* var att man bara kunde vara en spelare. Något som Namco löste på sitt eget originella sätt.

Daytona USA 2: Battle on the Edge

SEGA

Inte lika smidigt uppgraderat som *Sega Rally 2* och mycket mindre smakfullt än originalet, men ändå svårt att vara utan.

mest innovativa

Game Boy Camera

NINTENDO · GAME BOY

Plötsligt förvandlades Game Boy till världens första bärbara multimediakonsol. Årets tveklöst roligaste uppfinning.

Bust-A-Groove

ENIX · PLAYSTATION

Enix har försökt att vara nyskapande länge och i år gick det äntligen vägen. När de släppte *Bust-A-Groove* började hela spelvärlden att dansa.

Music

CODEMASTERS · PLAYSTATION

Efter att ha skrivit alla de mindre kända låtarna i Wipeout-spelen slutade Tim Wright på Psygnosis, gick till Codemasters och producerade sitt eget musikprogram.

AKTUELLA RELEASER

Den har listan innehåller samtliga spel som har slappts eller slapps officiellt i Sverige under årets sista kvartal

Nintendo 64

1080° Snowboarding	8 okt
Bomberman Hero	22 okt
Buck Bumble	3 dec
Bust-a-Move 3	nov
Extreme G2	dec
F-Zero X	5 nov
Glover	26 nov
Holy Magic Century	26 nov
Knife Edge	3 dec
Legend of Zelda: Ocarina of Time	11 dec
Madden NFL '99	15 okt
Mortal Kombat 4	8 okt
NFL Quarterback Club '99	17 dec
NHL '99	19 nov
NHL Breakaway '99	15 nov
Nascar '99	19 nov
S.C.A.R.S.	31 dec
Space Station Silicon Valley	3 dec
Starshot: Space Circus Fever	26 nov
Top Gear Overdrive	3 dec
Turok 2: Seeds of Evil	dec
V-Rally 64	11 dec
WCW/NWO Revenge	26 nov

Game Boy

Bust-a-Move 3	15 okt
Game & Watch Gallery 2	23 nov
Harvest Moon	23 nov
Monopoly	23 nov
Mulan	3 dec
Pocket Bomberman	23 nov
Small Soldiers	3 dec
Tetris DX	23 nov

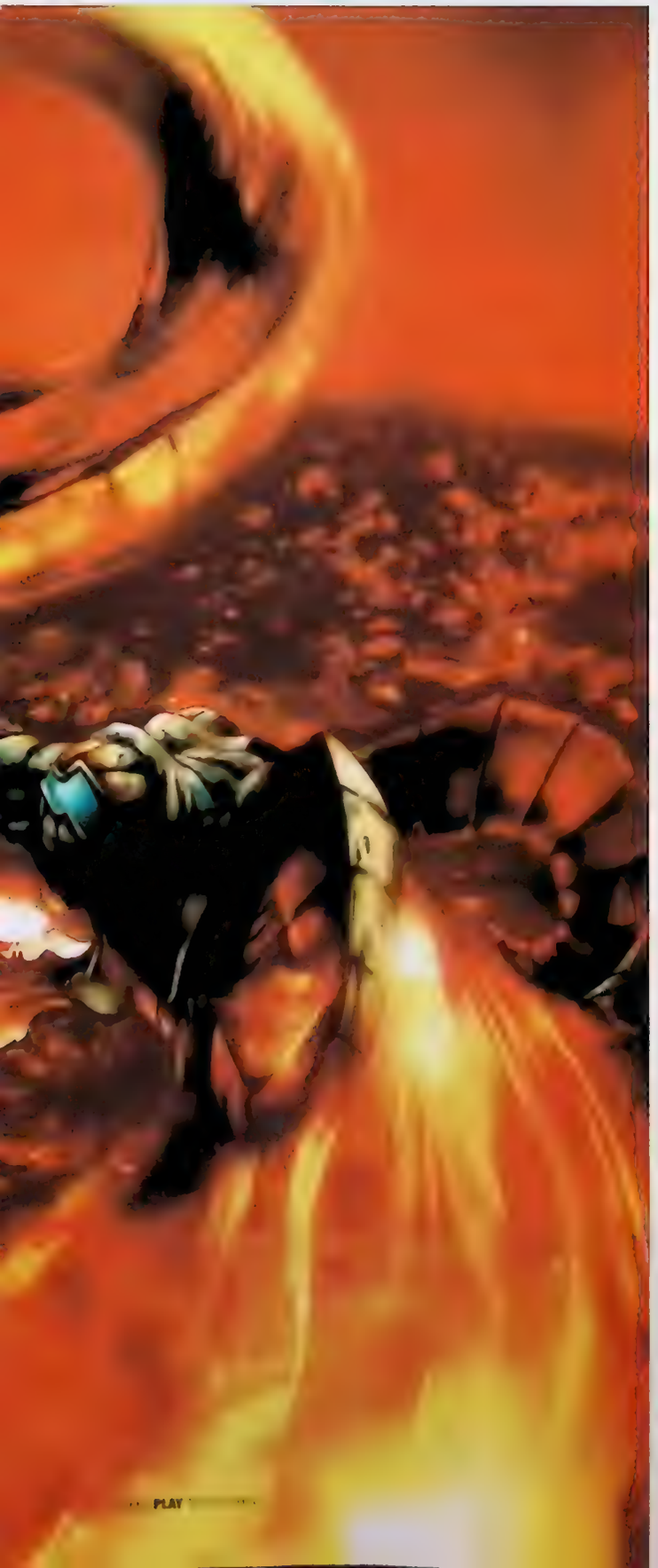
PlayStation

Abe's Exoddus	nov
Apocalypse	13 nov
Asteroids	4 dec
Azure Dreams	18 sep
Baby Universe	2 okt
Blasto	6 nov
Bust a Groove	6 nov
C3 Racing	1 nov
Cool Boarders 3	27 nov
Crash Bandicoot 3: Warped	11 dec
Duke Nukem: Time to Kill	okt
Eliminator	16 okt
Formula 1 '98	30 okt
Future Cop: LAPD	1 okt
International Superstar Soccer Pro '98	2 okt
Knockout Kings	dec
Lemmings	1 nov
Libero Grande	11 dec
Medievil	9 okt
Mega Man Legends	6 nov
Mega Man X4	6 nov
Moto Racer 2	5 nov
Music	5 nov
NBA Live '99	nov
NFL Xtreme	30 okt
NHL '99	1 okt
Nascar '99	15 okt
O.D.T.	30 okt
Pet in TV	2 okt
Pocket Fighter	6 nov
Pool Shark	20 nov
Psybadek	13 nov
R-Types	16 okt
Rogue Trip	nov
Rushdown	15 okt
San Francisco Rush	okt
Small Soldiers	nov
Spyro the Dragon	23 okt
Streak	nov
TOCA 2: Touring Car	dec
T'ai Fu	4 dec
Tenchu	31 okt
Test Drive 5	15 okt
Tomb Raider III	20 nov
Unholy War	nov
Wild Arms	20 nov
X-Men vs. Street Fighter	30 okt
Zero Divide 2	2 okt

Listan uppdateraden 98.11.16. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributorernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER



TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

BÄST 1998: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Det perfekta TV-spelet. ***F-Zero X*** – Snabbast, störst och svårast. ***Xenogears*** – Klassiskt Square-RPG. ***Centre Court Tennis*** – Äntligen ett roligt tennisspel. ***Parasite Eve*** – Nästan på riktigt.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

BÄST 1998: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Nintendo visar att de tokdominerar spelbranschen. ***Beatmania*** – Det bästa och det mest originella arkadspelet i mannaminne. ***Densha De Go! 2*** – Påminner mig om min tid i Tokyo och är hur kul som helst. ***Tekken 3*** – Oslagbart! ***Gran Turismo*** – Kazunori Yamauchis spel får tiden att stå stilla.

JONAS SVENSSON

[ålder: stigande • intressen: pulkåkning • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up]

BÄST 1998: ***Turok 2: Seeds of Evil*** – Farlig ödlejakt. ***Colin McRae Rally*** – Äkta bilåkarkänsla. ***Sega Rally 2*** – I väntan på Dreamcast. ***Tekken 3*** – Omoraliskt bra. ***Game Boy Camera*** – Underbart meningslös.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

BÄST 1998: ***Game Boy Color*** – Årets mest färgstarka nyhet. ***Parasite Eve*** – Släpp det i Europa nästa år. ***Gran Turismo*** – Årets snabbaste bilar. ***Game Boy Camera*** – Årets mest innovativa nyhet. ***Bust-A-Groove*** – Årets bästa discosimulator.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST 1998: ***Resident Evil 2*** – Interaktivt underhållningsvåld på en mycket hög nivå. ***George Romero*** – Skräckfilmskungen skrev på för att regissera Resident Evil. ***NBA Fastbreak*** – Världens bästa basketspel. ***House of the Dead*** – Arkadversionen. ***Space Invaders*** – Jag återupptäckte en glömd era i mitt förflutna.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST 1998: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Nintendo överträffar alla. ***F-Zero X*** – Snabbast i år. ***Tekken 3*** – Hårdast i år. ***NHL '99*** – Äntligen kom det. ***Game Boy Camera*** – Blir aldrig tråkig.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 21 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST 1998: ***NHL '99*** – Electronic Arts koncept är det bästa. ***Centre Court Tennis*** – Så här roligt har det inte varit att spela tennis de senaste sju åren. ***Banjo-Kazooie*** – Plagiatens mästare har gjort det igen. ***Gran Turismo*** – Bästa bilspelet någonsin. ***FIFA '99*** – Världens bästa fotbollsspel blir bara bättre.

BETYG

Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

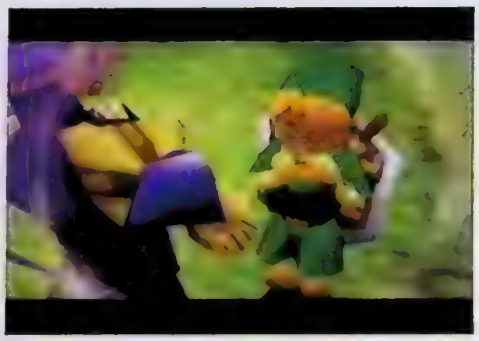
Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo (EAD)
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 11 december
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Legend of Zelda: Ocarina of Time



När *Legend of Zelda* släpptes till NES tog det världen med storm. Det dröjde inte länge förrän alla visste vilka Link, Zelda och Ganon var och snart utsågs *Legend of Zelda* till världens bästa spel just då. Samma sak hände när *A Link to the Past* släpptes till Super NES. Så det är inte konstigt att förväntningarna på *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är enorma.

När den spelkassett som på grund av Nintendo of Europes snålhet inte är guldfärgad sitter i maskinen och strömmen är påslagen börjar en kort inledningssekvens. Över Hyrules gröna kullar hörs klapprandet av hästhovar och snart ljuder de ensamma tonerna från en okarina genom morgonluften. Sedan visar sig Link för första gången i spelet, ridandes på en häst. Den som någon gång har fascinerats av Shigeru Miyamotos *Zelda*-spel kommer att njuta av scenen. Och sedan inte vilja stänga av konsolen förrän spelet är slut.

När Link vaknar i sin lilla trädstuga i byn Kokiri börjar så världens mest efterlängtade äventyr. Den lilla byn fungerar som en nybörjarskola där man får lära sig kontrollen med hjälp av tips och instruktioner från de andra byinvånarna. *Ocarina of Time* är i grunden uppbyggt på samma sätt som *Super Mario 64*. Att styra Link genom det tredimensionella Hyrule går till på ungefär samma sätt som att kontrollera Mario i prinsessans slott. Men givetvis är kontrollen mycket mer komplex i det här spelet.

A-knappen har många olika uppgifter. När Link kommer i närheten av något som med hjälp av A-knappen kan användas blir den aktuella funktionen aktiv och med ett enkelt tryck kan Link exempelvis klättra, flytta föremål, trycka på knappar, läsa eller prata. Med B-knappen svingar han sitt svärd och olika attacker utförs beroende på hur många gånger man trycker på knappen. De fyra C-knapparna används också mycket under spelets gång. Med den översta kan Link lyssna på de råd som fen Navi kommer med, eller se sig omkring i Hyrule och med de tre undre C-knapparna kan han använda olika föremål ur sin packning.

Z-knappen är styrsystemets mest intressanta och originella inslag. Kameraperspektiven är förprogrammerade men när som helst under spelets gång kan man trycka på Z-knappen för att placera kameran bakom Link och se åt det håll han är på väg. I strid används knappen för att fokusera på en fiende i taget. Med Z-knappen nedtryckt rör Link sig så att han alltid har fienden rakt framför sig. I det läget kan även A-knappen användas för specialattacker och R-knappen för att skydda Link med skölden.

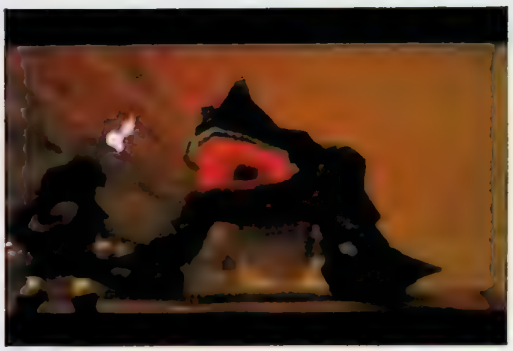
Det nya kontrollsystemet är verkligen genialt utformat. Det gör att man hela tiden kan koncentrera sig på valfri detalj i vad som ibland blir ett virrvarr av monster och andra fokuseringspunkter, utan att förlora lokalsinnet i den tredimensionella världen.

När man väl har lärt sig kontrollen är det dags att börja med den första stora uppgiften i spelet. Link måste hitta tre magiska amuletter som finns i spelets tre första grottor. Samma amuletter som senare i spelet används för att föra Link sju år in i framtiden.

Grottorna i *Ocarina of Time* är omfattande miljöer där man verkligen måste tänka till för att hitta alla föremålen och ta Link till slutbossen. Precis som i de tidigare spelen är grottorna en sorts labyrinter med många dolda gångar och rum, men i det här spelet är allting tredimensionellt, vilket gör att problemen inte är lika enkla att lösa. Man har

Det nya kontrollsystemet gör att man hela tiden kan koncentrera sig på valfri detalj utan att förlora lokalsinnet i den tredimensionella världen.

Det är inte bara Link och Hyrule som ser annorlunda ut efter sju år. När han återser sina gamla vänner har de också förändrats.



mycket större möjligheter och därför även många fler sätt att lösa problem på. Varje nytt rum som Link kommer in i är unikt och det är även de metoder som krävs för att komma vidare. Därför känns *Ocarina of Time* mycket större än bara ett visst antal banor och bossar, och spelupplevelsen varieras ständigt.

Många av de monster som bor i grottorna är välbekanta för dem som har spelat de tidigare spelen och en av spelets största behållningar är att se hur de har fått nytt liv med hjälp av den tredimensionella grafiken. De flesta har dessutom förändrats. För att besegra en Octorok räcker det till exempel inte längre med att hugga med svärdet, utan Link måste först använda skölden för att reflektera deras nötter och sedan attackera dem. En Dodongo är däremot inte längre bara allergisk mot bomber, utan går faktiskt att besegra enbart med hjälp av svärdet, även om det tar lång tid.

Även de första bossarna Link möter är välbekanta. Gohma är dock inte längre en simpel enögd krabba, utan ett enormt monster som liknar något från en otäck science fiction-film. Och när man möter gigantiska Dodongo King i den andra grottan känner man sig verkligen liten.

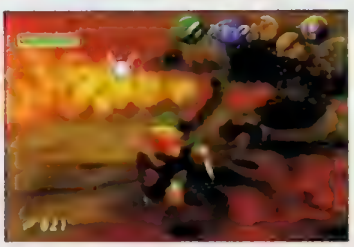
I spelet finns många animerade sekvenser som för handlingen vidare eller introducerar nya karaktärer och platser. Just nämnda Dodongo King introduceras under en sekvens som skulle kunna vara hämtad ur *Godzilla*. Under betydligt stillsammare omständigheter tar Link sorgset farväl av sin själsfrände Saria i en skogsglänta där små feer yr runt i luften. En sekvens som garanterat ger spelaren en stor klump i halsen.

Musiken är lika välgjord som mellansekvenserna och fyller sin funktion väl, mycket tack vare sättet den används på. Till exempel växlar musiken med de olika tiderna på dygnet, och även beroende på vilken situation Link befinner sig i. När det blir natt ute på Hyrules fält skiftar musiken från den upplyftande melodin till mer skrämmande tongångar som automatiskt får en att se sig över axeln efter otäcka fiender. Några låtar är baserade på musiken i de gamla spelen men Koji Kondo har ägnat det senaste året åt att skriva nya orkestrala stycken som gjuter känsla i spelet.

Med Expansion Pak blir Nintendo 64 kapabel att hantera mer högupplöst grafik än vad som tidigare var möjligt. Men trots att den nya teknologin inte används alls i *Ocarina of Time* är grafiken snyggare än i något annat spel. Polygoner och texturer smälter samman på ett sätt som gör att man knappt tänker på att det är ett TV-spel man tittar på. Vissa bakgrunder är förrenderade för att se så bra ut som möjligt, men de smälter ändå perfekt in i resten av Hyrule.

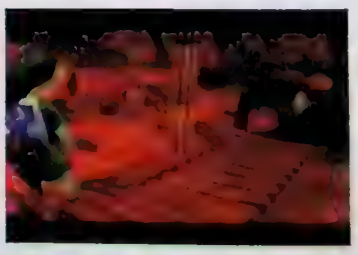
Steget in i den tredimensionella världen har inte förändrat Hyrule, utan bara låtit det blomma ut till det land som Shigeru Miyamoto alltid drömt om.

Efter att ha samlat in de tre amuletterna, hittat den speciella okarinan och gått till Temple of Time råkar Link ut för någonting oväntat. Han upptäcker plötsligt att han har



Dodongo har växt sedan sist, men han kan fortfarande inte låta bli att äta bomber.

blivit äldre och när han går ut ur templet har hela landet förändrats. Och plötsligt inser man hur lite av spelet man har sett. Inte förrän nu kan Link rida på sin häst, eller använda de vapen och föremål som han var för liten för tidigare. Han har inte ens besökt någon av spelets sju riktiga borgar. Och så snart Link tar sina första steg i den nya tiden märks det att Hyrule inte längre är ett lyckligt, grönskande land utan en plats där mardrömmen blivit verklighet. Fienderna är mycket svårare än ▶



när Link var ett barn och en iskall vind blåser över Hyrules fält. Zeldas vita slott har byggts om till ett enormt svart torn som sträcker sig långt upp i himlen, där svarta moln cirkulerar runt dess tinnar. Där inne väntar förmodligen Ganon. Men innan Link kan komma åt honom måste han hitta ytterligare sex magiska amuletter, leta upp alla sina barndomsvänner som också har blivit äldre och förändrats, och hjälpa Hyrules invånare att överleva, i det bästa TV-spelet någonsin. *MW*

I trängda lägen fungerar det nya kontrollsystemet utmärkt.

ETT MÄSTERVERK

Att recensera *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är ingen lätt uppgift. Redan innan jag för första gången gav mig in i det nya, tredimensionella Hyrule kände jag att det här skulle vara den bästa spelupplevelse jag någonsin hade varit med om. Jag litade på att Shigeru Miyamoto inte skulle göra oss besvikna den här gången heller, jag kände på mig att alla förseningarna inte var meningslösa, utan att det bara handlade om att han inte ville släppa ifrån sig någonting annat än ett mästerverk. Och jag hade rätt.

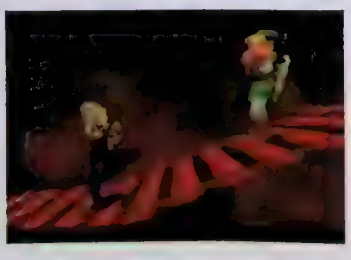
Redan från det första steget ut ur hyddan i Kokiri är allting perfekt. Grafik, ljud och spelkontroll har sammanfogats till en helhet som gör *Legend of Zelda: Ocarina of Time* till en upplevelse som helt saknar motstycke.

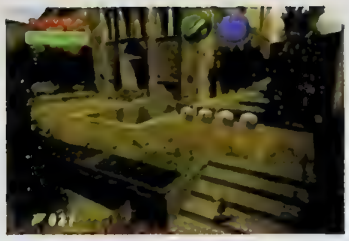
Det bästa med hela spelet är hur Nintendo har lyckats behålla den där klassiska *Zelda*-stämningen som genomsyrar alla de tidigare spelen, även om *Legend of Zelda: Ocarina of Time* hade varit otroligt bra även utanden. Steget in i den tredimensionella världen har inte förändrat Hyrule, utan bara låtit det blomma ut till det land som Shigeru Miyamoto alltid drömt om. För mig är *Zelda*-spelen något alldeles speciellt, men jag vet ändå att alla kommer att älska *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. För det här är det bästa TV-spel som någonsin har producerats, och en upplevelse som ingen får missa.

Micke 100

I Ganons värld är marknaden utanför slottet inte längre en fridfull plats. Zombier har skrämt iväg alla de glada människorna och ger sig även på Link.

När Links och Ganons blickar möts för första gången går det kalla kårar längs ryggen.





Här har Link fortfarande ingen aning om vad som väntar honom när han kliver in i Temple of Time.

PERFEKT

Det har gått 20 år sedan Shigeru Miyamoto gjorde sina första trevande försök att imponera på Nintendos chef Hiroshi Yamauchi med sina djurformade klädhängare. Större delen av den tiden har han ägnat åt TV-spel. Och fått hur många miljoner människor som helst att upptäcka en helt ny värld. Men även om han har varit riktigt nära flera gånger är det inte förrän nu som han har lyckats göra det perfekta spelet.

För *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är perfekt. Åtminstone jämfört med allting annat som finns idag och som kan tänkas släppas den närmaste framtiden. Och även om tekniken går framåt kommer det att framstå som lika fantastiskt om tio år. Det finns redan datorer och konsoler som är betydligt mer avancerade än Nintendo 64, men inget annat spel kan erbjuda en upplevelse som är ens kommer i närheten av den här.

Historien om Dekuträdet och barnen i byn Kokiri är en spännande inledning. Och när Link reser sig ur sängen, öppnar dörren och går ut i sin hemby börjar det att bli nervöst. Fortfarande känns det inte riktigt som att spelet har börjat och precis som i alla bra rollspel är det tydligt hur man tvingas att vara kvar i den första byn en bra stund, som för att värma upp för vad som komma skall. I *Ocarina of Time* behöver man dessutom tid att smälta de första intrycken. Jag behöver bara titta ned på byn från Links lilla hus uppe i trädet för att förstå allt det där om att känna spelets atmosfär som Shigeru Miyamoto har pratat så mycket om.

Efter att ha hittat skölden och svärdet springer jag ivrigt mot hängbron som ska ta Link ut i vida världen, men halvvägs över bron, i exakt samma ögonblick som jag ser att det står någon där, hejdar han sig. Kameraperspektivet ändras så att jag ser Links förvånade blick framifrån och upptäcker att Saria står bakom honom. Hon är hans bästa vän och av hennes ansiktsuttryck och den sorgsna melodin att döma vill hon inte alls att han ska ge sig av. Och även om både hon och Link förstår varför han måste, tar det emot att styra honom bort från henne.

De flesta TV-spel spelar jag bara igenom utan att egentligen tänka på varför, mer än att det är roligt. *Ocarina of Time* har gjort ett helt annat intryck på mig redan efter några minuter. Och mer berörd kommer jag att bli.

När Link till slut tar några tunga steg över hängbron och går ut på Hyrules fält möts jag av en otroligt vacker syn. En uggla kommer flygande och ger Link några goda råd på vägen och när jag ser fågeln flyga upp mot den klarblåa himlen, går vidare över den gröna ängen, längs stigen som leder till slottet och sedan ser hur solen går ned bakom tornen och hör hur den knarrande vindbryggan dras upp för natten, börjar jag ana vad det handlar om. Och när jag drygt tio timmar senare går ut ur Temple of Time och ser Ganons enorma torn sträcka sig mot den bäcksvarta himlen förstår jag varför jag har orkat vänta fem år på det här. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är mycket mer än bara världens bästa TV-spel.

Tobias 100

Precis som i alla bra rollspel är det tydligt hur man tvingas att vara kvar i den första byn en bra stund, som för att värma upp för vad som komma skall. I Ocarina of Time behöver man dessutom tid att smälta de första intrycken.

GRAFIK 100

Hyrule är större och vackrare än någonsin. Vem kunde ana att grafik på Nintendo 64 kunde bli så här snygg?

SPELBARHET 100

Det nya kontrollsystemet utnyttjar den analoga handkontrollen på ett genialt sätt och ger spelaren oändliga möjligheter.

LJUD 100

Koji Kondo har överträffat sig själv och de stämningsfulla ljudeffekterna imponerar.

UTMANING 100

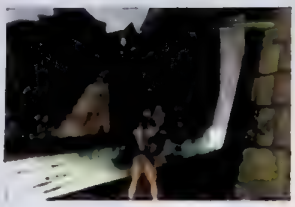
Alla utmaningar tvingar spelaren att använda lika mycket fantasi som skicklighet, och det finns hur mycket som helst att utforska och uppleva.

TOTALT

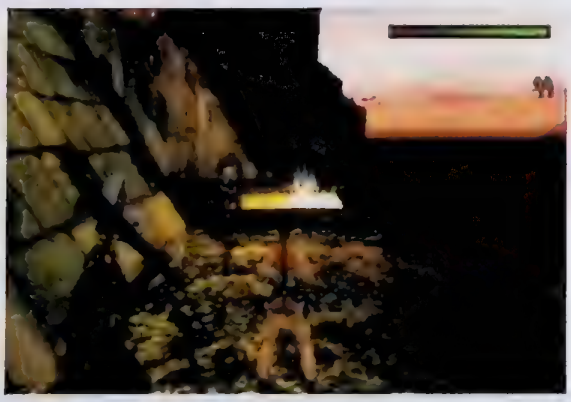
Det bästa TV-spelet någonsin.

100

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Core
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Tomb Raider III:
Adventures of Lara Croft



En tjej som Lara hade inte nöjt sig med den här uppföljaren. Hon är ute efter betydligt större äventyr. Men vi övriga som oftast bara tampas med den grå vardagen, håller till godo i brist på bättre.

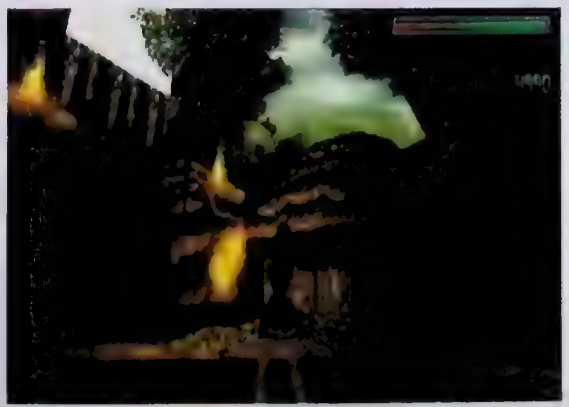
När CD-skivan ligger och snurrar tyst i den platta gråa lådan, och det bara är en kort betydelselös laddningstid kvar mellan verklighet och fantasi, då börjar hjärtat att slå fortare. Hela kroppen gör sig beredd. Sittandes i försvarsställning med ögonen ideligen sökandes efter någonting som rör sig i skuggorna, öronen lyssnandes efter prassel eller ljud av människosteg och händerna intensivt styrandes de första stegen in i den okända världen, förvandlas man till Lara Croft. TV-spelshjältinnan som får den mest räddhågade fegis att simma i långa okända undervattensgångar, den mest klumpiga att smidigt smyga fram i djungler och den värsta översittaren att bli ödmjukt koncentrerad för ett par timmar. Bara en liten bit in i spelet har hela ens vardagsrum förvandlats till snårig urskog och hjärnan arbetar på högvarv. I *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* måste man nämligen notera varenda liten detalj. Det är nödvändigt för att man ska kunna lösa problemen, lägga pusslen och ta sig vidare i spelet, längre fram.

Man märker direkt att Core har utnyttjat sin nyutvecklade grafikmotor till fullo i det tredje spelet om den modiga och äventyrslystna överklassbruden Lara Croft. För det första är hon inte lika kantig, utan har en slätare och jämnare kropp. För det andra är miljöerna mer verklighetstrogna, inte bara tack vare den artificiella intelligensen och bisaker som att Lara lämnar fotavtryck i våta eller mjuka underlag, utan främst tack vare färg- och ljussättningar och annorlunda banstruktur. Trädens lövverk är inte bara en enda stor grön massa, utan man kan nästan urskilja de miljontals bladen, och vattnet skiftar i livfulla nyanser, precis som man kan tänka sig att djupa källor i regnskogen gör.

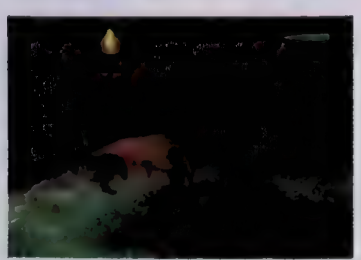
Lara har ett bredare rörelseschema här än tidigare. Utöver den vanliga gången, det försiktiga smygandet, det snabba springandet, det atletiska klättrandet och den klassiska Lara-vändningen där man kan ställa sig öga mot öga med fienden på mindre än en halv röd sekund, kan man ducka om man vill slippa hjärnskakning, kravla på alla fyra för att ta sig igenom trånga tunnlar eller små öppningar, och kasta sig handlöst våghalsigt likt en bungy-jump-hoppare över stup i lianer. Man har även hjälp av fordon anpassade till naturen man färdas i. Vad är bättre än att paddla kajak i en flod till exempel?

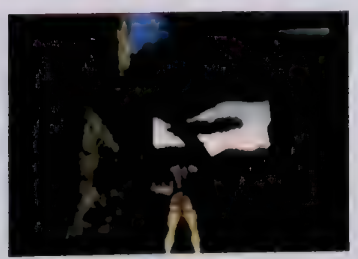
De omfångsrikt vidsträckta banorna som bjuder på fler stopp än en jordenruntresa är olika uppbyggda, innehåller förstås varierade fiender och kräver väl genomtänkt utforskning. I storstaden London får Lara till exempel göra svanhopp över hustaken men kravla genom de mörka och fuktiga gångarna under Themsen. Vid ett tillfälle träffar hon på överlevande besättning från ett kraschat flygplan, vid ett annat måste hon samarbeta med andra fångar för att rymma när hon har blivit tillfångatagen och instängd.

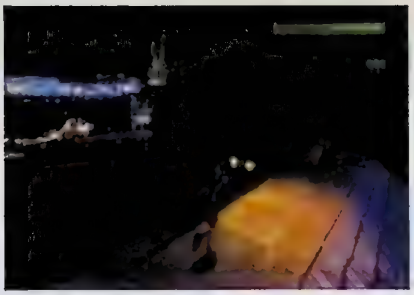
Äventyret tar sin början i Indien där Lara utforskar



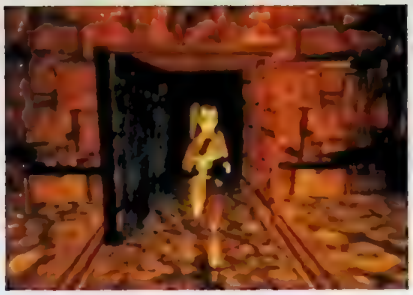
Upplösningen är högre och ljuseffekterna fler.

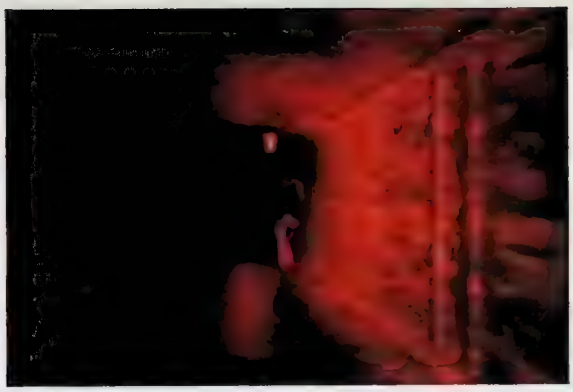






Laras rörelsemönster är utvecklat sedan sist, men som vanligt handlar det framför allt om att hoppa och skjuta.





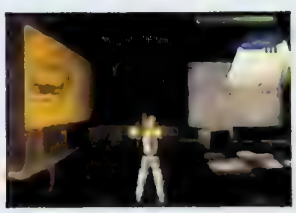
Metal Gear Solid har redan börjat influera även europeiska spelutvecklare

både den djupa djungeln, de uråldriga tempelruinerna och floden Ganges. Sedan blir miljöerna modernare. Hon får klättra i Mount Everest-höga skyskrapor och ensam genomsöka en övergiven och ödelagd tunnelbanestation. Ytterligare utflyktsmål är het öken, isande Antarktis och superläskiga Area 51 som osökt får en att börja kallsvettas och tänka på de otäckaste och mest osannolika *Arkiv X*-avsnitten.

Tidigare har man i Laras skepnad och rustad till tänderna med pistoler i båda händerna och en hel arsenal i miniryggsäcken skjutit på hela härligheten som kommit i ens väg. Allt från morrande dreglande dobberman-hundar till feta polisvakter och rytande lejon har flytt hals över huvud när Lara laddat om sina rykande gevär. Den här gången ska man tänka sig för en extra gång innan man bränner av en skottsalva. Alla man möter är inte onda, även om det är lätt att tro det när de uppenbarar sig på de mest skumma och öde platser. Människor kan berätta hemligheter och djur kan visa en vägen till en hemlig dörr eller ett oupptäckt medicinpaket. Anfall aldrig om du inte själv blir attackerad, alltså.

Som ni säkert har förstått vid det här laget, så bjuder *Tomb Raider III* inte på några riktigt stora överraskningar. Det är en bra uppföljare, dock alldeles för förutsägbar. Vad som är direkt uppenbart är att det inte kommer att vara möjligt för Core att göra ännu en, utan större förändringar. Då kommer de att förlora mer än de har vunnit sedan de lanserade det första spelet i serien.

Miljöerna är mer verklighetstrogna, inte bara tack vare den artificiella intelligensen och bisaker som att Lara lämnar fotavtryck i våta underlag, utan främst tack vare färg- och ljussättningar och annorlunda banstruktur.



Att Eidos i samband med den här releasen släpper märket Lara C. med tröjor, badlakan och kalendrar gör heller inte direkt att Lara och hennes *Tomb Raider*-spel får ökad livslängd.

LL

INTE ÅRETS JULKLAPP

Det är ingen tillfällighet att *Tomb Raider III* släpps lagom till jul. Och det är ingen slump att ett företag som tidigare har försäkrat att en del tre kan komma tidigast i slutet av 1999 släpper spelet i fråga ett helt år för tidigt. *Adventures of Lara Croft* har tillräckligt många kvaliteter och är så pass uppgraderat att det blir godkänt den här gången också. Men det saknar den nerv som ett spel har som bygger på ett helt nytt koncept, och det inger definitivt inte den känsla som jag fick första gången jag spelade äventyret, kanske främst beroende på att konkurrerande företag har släppt sådana otaliga mängder kopior.

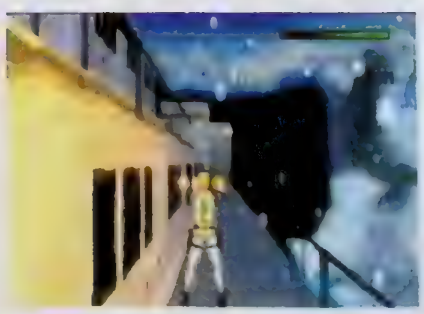
Nä, på min önskelista skriver jag nog det *Tomb Raider* som utvecklarna arbetar med nu. Som enligt ryktet ska vara någonting helt annorlunda.

Lovisa 90

SPÄNNANDE TROTS ALLT

Antingen gör man ett spel och står för det eller så låter man bli. Cores variant, att producera *Tomb Raider III* men hävda att det i princip är Eidos som tvingar dem, känns rätt mesig. Särskilt eftersom de inte har någonting att skämmas för. Visst är Lara Crofts tredje äventyr likt hennes två första, men jag kan inte låta bli att ryckas med ändå. De saker som gjorde att jag tyckte om föregångarna finns ju kvar och allting har förbättrats, om än marginellt. Den som förväntar sig någonting originellt har ingen-ting att hämta i *Tomb Raider III*. Men är man bara ute efter ett nytt Lara-äventyr kan man knappast bli missnöjd.

Tobias 90



GRAFIK 92

Jämn, realistisk och mer detaljerad än i föregångarna.

SPELBARHET 91

Nu kan Lara krypa, svinga i lianer och ducka också!

LJUD 86

Lara har en osexig och opersonlig röst, men det är bra att man hör när fienden närmar sig.

UTMANING 92

Spelet är stort och innehåller både pussel, äventyr och dueller.

TOTALT

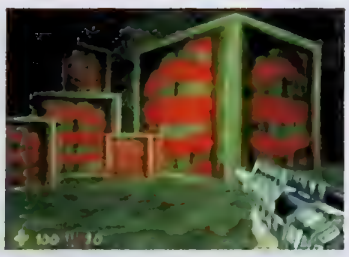
Enda besvikelsen är att det är en så förutsägbar uppföljare.

91

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Iguana
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — December
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Turok 2: Seeds

Det hårdaste shoot 'em up-spelet är här. *Turok 2: Seeds of Evil* är en brutal uppvisning i explosiv action, skräckinjagande monster och ett svårslaget tempo som inte tar slut förrän den sista fienden har dragit sin sista suck.



Från att ha varit en relativt okänd amerikansk serie har indianen Turok på mycket kort tid blivit världsberömd, tack vare Acclaim och Iguana. När det första spelet i serien släpptes i mars 1997 var det inte många som kände till de förlorade landen eller visste någonting om dinosauriejägarens bravader. Men det visade sig snart att *Turok: Dinosaur Hunter* var det mest atmosfäriska shoot 'em up-spelet i konsolväg och än idag är det bara mästerliga *Goldeneye 007* som kan mäta sig med Iguanas säregna spel. Med *Turok 2: Seeds of Evil* tar de ett steg längre.

I grunden är givetvis *Turok 2: Seeds of Evil* relativt likt föregångaren. Styrningen är nästan identisk så de som har spelat det första spelet kan direkt sätta igång, utan krångel eller besvär. De som är mer vana vid Rares *Goldeneye 007* kan även de glädja sig åt att det styrsättet finns med som ett valbart alternativ.

Vissa vapen påminner extremt mycket om de gamla och en del fiender likaså. Men det finns också mängder av helt nya inslag. I *Turok 2: Seeds of Evil* har Iguana lämnat den prunkande djungeln och fokuserat sig på enorma grottor och utomjordiska baser. Delar av spelet utspelar sig i det fria, men överlag är det mer klaustrofobiska tunnlar som gäller. På ett sätt är det tråkigt, eftersom skogar och djungler var lite av originalets kännetecken, men de överraskningsmoment som man kan råka ut för i de smala gångarna är svårslagna. När som helst kan ett monster hoppa fram och adrenalinet pumpas ut i kroppen under de första nivåerna som ständigt överraskar på samma sätt som *Resident Evil*. Är man lite observant går det dock att förutse sådana händelser. Att stanna upp och lyssna är ett bra tips då det oftast går att höra om ett monster lufsar omkring i närheten.

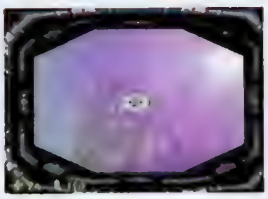
Gångarna i *Turok 2: Seeds of Evil* är mörka och ogästvänliga. Tur är att en ficklampa och lysraketer finns till hands för att sprida lite ljus i de annars så otäcka korridorerna. Att skjuta in en lysraket i ett kolsvart rum kan rädda livhanken. Det skadar aldrig att vara försiktig.

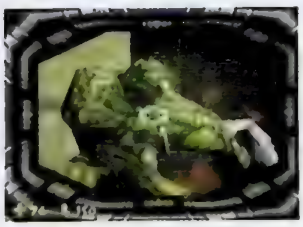
Vapnen i *Turok 2: Seeds of Evil* kan delas in i tre kategorier; de användbara, de roliga och de enbart överdrivna. De användbara är främst pilbågen, pistolen, hagelgeväret och granatkastaren. Dessa är primära vapen som aldrig känns fel. De roliga vapnen är oftast osmakliga men underhållande och de överdrivna är bara för mycket.

Det finns dessutom ett par vapen som kräver lite närmare presentation eftersom de förändrar den här typen av spel. Det ena heter Tek Bow. Med denna båge går det att på mycket långt avstånd träffa en fiende. Ett litet tryck på styrkrysset tar fram kikarsiktet och sedan är det bara att zooma in fienden och sätta pilen där det passar. Det finns två olika typer av pilar för detta ändamål. De explosiva pilarna sitter kvar ett tag i fienden, tjuter till lite och exploderar med en stor smäll. Vanliga pilar är inte lika effektiva men efter att ha skjutit iväg en skur mot ett monster är det bara att konstatera att det ser ut som en igelkott. Pilarna sitter nämligen kvar exakt där man träffade. Denna lilla detalj

# of Evil

Miljöerna i Turok 2: Seeds of Evil är större och mer detaljerade än i det första spelet. Ännu snyggare blir det med den nya RAM-uppgraderingen till Nintendo 64, med vilken grafiken nästan når upp till Pentium PC-nivå.





Gångarna i Turok 2: Seeds of Evil är mörka och ogästvänliga. Att skjuta in en lysraket i ett kolsvart rum kan rädda livhanken. Det skadar aldrig att vara försiktig.

gäller inte bara monster utan väggar, tak och golv. Och det fina är att man kan plocka upp pilarna igen efter att ha skjutit iväg dem för att fylla på förrådet.

Ett annat vapen som verkligen gör bra ifrån sig är eldkastaren. Bränslet tar snabbt slut, men vad gör det när man har satt en hel hord av fiender i brand. Ett bevis på Iguanas känsla för detaljer är att när man väl har använt eldkastaren så springer fienderna omkring och brinner och träffar man vatten uppstår ånga.

Att berätta alla detaljer om vapnen i *Turok 2: Seeds of Evil* är som att avslöja slutet på spelet, men det är definitivt gott om dem.

I *Turok 2: Seeds of Evil* finns det betydligt mer att göra än i originalet. Heliga totems ska försvaras, ikoner letas upp och barn sättas i säkerhet. Varje bana i spelet har ett säreget uppdrag som måste följas till punkt och pricka. Det handlar alltså inte bara om att fräsa iväg skott, utan även om att tänka. Fast tonvikten i spelet ligger på ultravåld har Iguana försökt att förmedla någonting mer. Handlingen är bättre än i originalet och man försöker att vara lite politiskt korrekt genom att hävda att Turok mosar sina fiender för en god sak. Främst för att rena vattnet som elakingarna har förstört och för att barnen ska få växa upp i en lugn tillvaro.

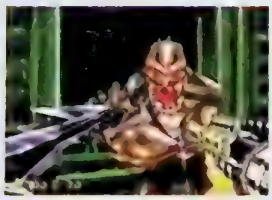
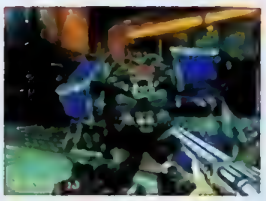
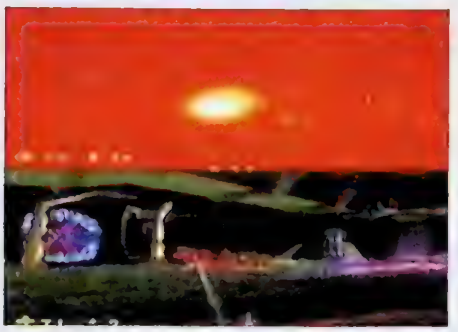
Ännu finare än moralen är banorna. Här är det välorganiserat och detaljrikt så det räcker och blir över. Vattenkrusningar, ljuseffekter, organiska väggar som rör sig och brinnande hus är bara ett litet exempel på vad som finns i spelet. Designen är liksom detaljerna mycket lyckad. Fienderna ser elakare ut, bossarna är mer skräckinjagande än någonsin och *Alien*-inspirerade baser gör att *Turok 2: Seeds of Evil* kammar hem pluspoäng efter pluspoäng.

Med hjälp av Nintendos RAM-uppgradering blir grafiken dessutom högupplöst och ännu mer finslipad.

Sist men inte minst så levererar Iguana en sista ny present – Multi Player Mode. Här går det att spela upp till fyra personer samtidigt på ett dussin genomtänkta banor. Innan spelarna drabbar samman går det att modifiera vapen och strukturer på väggarna samt att välja och vraka mellan ett tiotal olika karaktärer. Det går även att spara karaktären efter en match.

Det finns ett par olika typer av matcher att välja mellan. Det mest originella inslaget är Frag Tag, då en av spelarna bokstavligen får spela apa. Apan måste så fort som möjligt ta sig till en speciell platta för att bli jägare och istället förvandla motståndaren till en apa.

Flerspelarläget är precis lika välgjort som resten av spelet. *MJ* ▶

I det här spelet sprutar blodet som aldrig förr, och det slutar inte bara för att man skjutit ned sin motståndare. Wes Craven – släng dig i väggen!

NINTENDO 64

Att berätta alla detaljer om vapnen i Turok 2: Seeds of Evil är som att avslöja slutet på spelet, men det är definitivt gott om dem.

ULTRAVÅLD

Den senaste tiden har det varit lite snack om våld i spel och stålkastarljusen kommer säkerligen snart att hamna på *Turok 2: Seeds of Evil*. I dagens samhälle bör man inte säga att man gillar våld. Då betraktas man som att man är dum i huvudet. Jag gillar självklart inte våld i verkligheten, men jag gillar *Turok 2: Seeds of Evil*. Och det är en stor skillnad. Jag gillar det för att det är rått, men också för att det är snabbt, smidigt, snyggt och extremt genomtänkt. Jag gillar att spela mot mina vänner, lägga upp olika smarta strategier och vinna över dem.

Utan att hålla tal för länge ska jag bara avsluta med att säga att det här är ett spel som knäcker det mesta i genren. Det kanske inte är lika sofistikerat som *Goldeneye 007*, men bra nära.

Martin 93

LAGOM IMPONERANDE

Den genre som det här spelet tillhör är egentligen den mest enkelspåriga som finns. I grunden handlar det bara om att springa runt och skjuta så många fiender som möjligt. För att ett spel som detta ska bli intressant måste spelutvecklarna alltså hitta på någonting extra. I *Goldeneye 007* hade Rare tillfört mycket mer finess och precision än i något annat spel av samma typ, medan Iguana valde att göra *Turok: Dinosaur Hunter* till ett spel med mer smidighet och framförallt mer brutalitet.

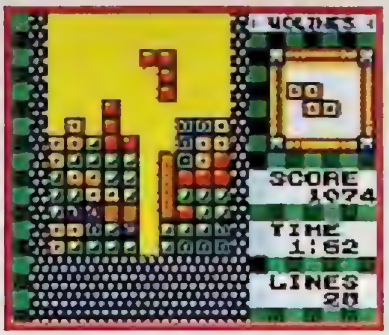
I *Turok 2* har Iguana verkligen löpt linan ut vad brutaliteten beträffar. Vapnen i det här spelet är grymma nog att tillfredsställa den mest hårdkokte *Quake*-spelare och fienderna har programmerats att bete sig mer varierat än någonsin när de blir träffade. Spelets stora behållning ligger över huvud taget i fiendernas sätt att röra sig och reagera, vilket gör spelmiljön dynamisk. Men mer än så skiljer sig *Turok 2* i grunden inte från det första spelet. Upplägget är detsamma, äventyret ungefär lika underhållande och kraven på spelaren är ungefär lika stora. För mig känns *Turok 2* mest som en sorts uppvisning i finurlig programmering, om än en mycket underhållande sådan. Det roligaste i hela spelet är Frag Tag och de andra möjligheterna för flera spelare att utmana varandra.

Jag har roligt när jag spelar *Turok 2*, så jag ska inte klaga. Men som helhet är det egentligen inte speciellt mycket roligare än originalet.

Micke 92

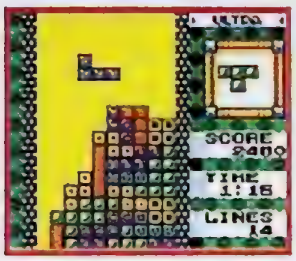
GRAFIK 93	SPELBARHET 93	TOTALT
Slipad grafik med enorm detaljrikedom.	Lättstyrt, genomtänkt och okomplicerat.	En intensiv resa i hårdkokt action.
LJUD 88	[illegible] 92	**93**
Lite enformiga melodier, men bra ljudeffekter.	Tuffa banor, monster och bossar samt fierspelarläge förgyller spelet.	

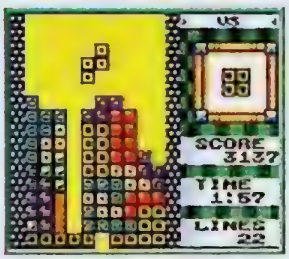
SPELTYP	Pussel
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	Nintendo
DISTRIBUTION	Bergsala
SLAPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minne
ÖVRIGA FORMAT	

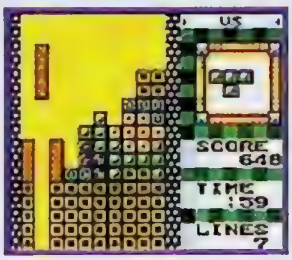


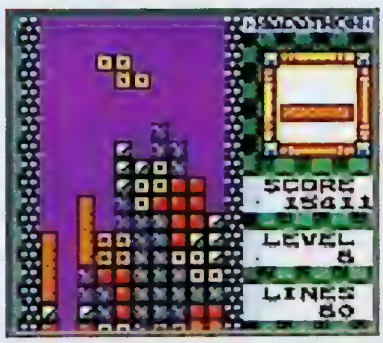
Tetris bygger på en enkel men genial idé. Spelet blir inte bättre för att det är i färg. Men det blir roligare att spela.

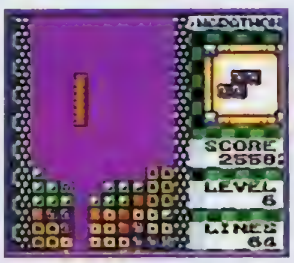
Tetris DX











Precis som en svartvit gammal film kan vara en klassiker är *Tetris* i original alltid *Tetris*. Men nu har *Tetris DX* kommit till Game Boy Color och till skillnad från filmen som antagligen gör sig bäst i sitt ursprungsskick, är det faktiskt roligare att pussla ihop rosa, gröna, blå, orange och röda block. Om man spelar *Tetris DX* på en vanlig Game Boy eller en Pocket-variant ser spelet dock ut ungefär som gamla *Tetris*.

Det finns fyra spelsätt i *Tetris DX*. Marathon är det mest klassiska då man helst börjar med hastighetsmätaren på noll och sedan förhoppningsvis bygger i det oändliga. Ju högre tornet man bygger på blir desto hetsigare och mer stressande blir musiken. Och ju längre man spelar desto mer ökar hastigheten på de fallande bitarna. Mot slutet sitter man helt stel, med svetten sipprande i pannan och trycker febrilt samtidigt som man nästan svär högt för att det aldrig kommer de block man behöver, utan alltid de som inte passar någonstans.

För att få mesta möjliga poäng gäller det att få så många rader som möjligt att försvinna samtidigt. Maximalt kan man bli av med fyra i ett drag. Då gäller det att man har byggt utan ett enda hål, så att poängen stiger i höjden när man passar in den sista pusselbiten. Är man logisk och snabbtänkt kan man hålla på i evigheter, men eftersom det precis som i riktiga maratonlopp pumpas ut en massa adrenalin i kroppen efter denna hetsjakt på pusselbitar blir man ganska utmattad efter ett par timmars *Tetris*-spelande.

Vill man ändå öka utmaningen men dra ner på prestationen finns spelsättet Ultra där man ska försöka att få så många poäng som möjligt under tre minuter. Väljer man istället 40 Lines gäller det att få undan 40 rader så snabbt som möjligt. Sista och nästan roligaste spelsättet är mot datorn. Det fungerar på samma sätt som när man kopplar ihop sin Game Boy med en kompis maskin med hjälp av en linkkabel, vilket också är möjligt att göra även om man inte har samma Game Boy-modell, fast här utmanar man processorn i sin egen konsol. Det gäller att vara snabb och bygga högt. För varje gång en rad faller bort hos dig, kommer den upp på datorns imaginära skärm. Och tvärtom. Den som får loss fyra rader i taget vinner ganska snabbt på överraskningstaktiken.

Det som man saknar med denna lyxvariant av *Tetris* är naturligtvis dels den ryska välkända melodin, som är utbytt mot ett gäng simpla syntdängor, och dels att inget spelmoment utnyttjar det faktum att spelet är i färg. Det hade varit kul med en spelvariant där man pusslade ihop block med hjälp av deras färger istället för formen, till exempel. Nu är det bara som titeln antyder, en lyxversion. Och lyx är ju, som de flesta vet, oftast överflöd.

LL

SUBLIM KÄNSLA

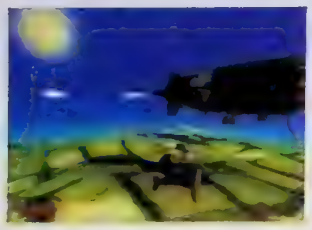
Att spela *Tetris DX* på en Game Boy Color inger en något mer sublim känsla än att spela originalet på en vanlig cementgrå och lite klumpigare maskin. Det går att jämföra med att åka skridskor på en frusen sjö istället för på en konstfrusen pöl i en park eller att äta jordgubbar som man har plockat själv istället för att köpa. Med andra ord, i praktiken är det ingen skillnad, det är ju samma spel. Men känslan är annorlunda.

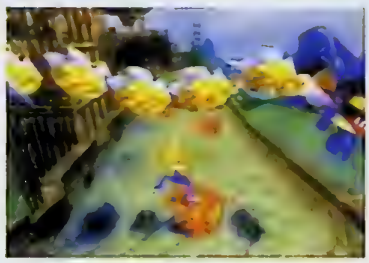
Lovisa 95

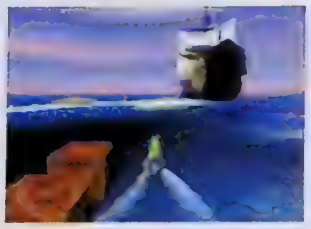
[illegible]	75	[illegible]	98	[illegible]
Tydligare och i färg. Om man inte börjar spela framträder små pausprogram.		Genial.		*Tetris* blir ännu roligare i färg.
[illegible]	51	[illegible]	90	
Det ryska soundtracket har ersatts av låtar som är sämre än de förinprogrammerade på en billig synt.		Det hade varit kul med någon ny spelvariant.		

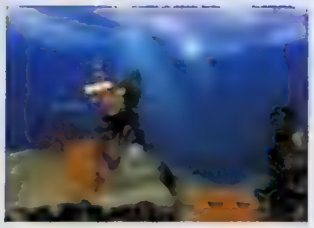
95

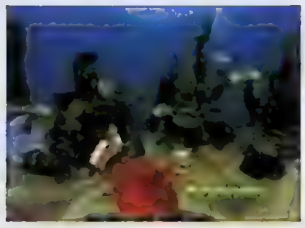
SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Naughty Dog
DISTRIBUTION ——— Egmont
SLÄPPS ——— 11 december
SPELARE ——— 1
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ———





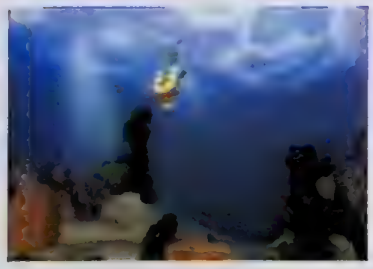






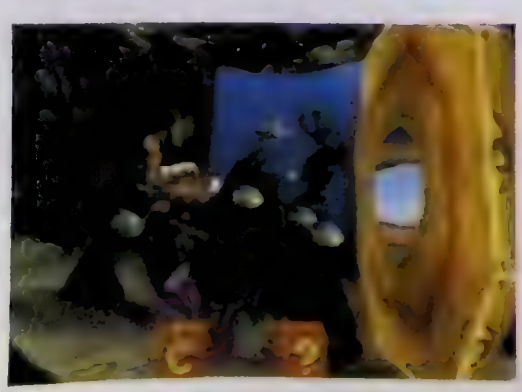
Crash Bandicoot 3: Warped

Det fanns en tid då Naughty Dog pratade om att inte producera uppföljare förrän de verkligen hade någonting nytt att tillföra genren. Numera tänker de enbart på pengar.



Del tre i serien om Crash Bandicoot är här. Ingen kan väl ha undgått de första två delarna i denna spelserie, men hur många är det som vet vad en Bandicoot egentligen är för något? Dessa djur tillhör släktet Polyprodonta, och Crash är av familjen Perameles Gunnii – de enda i Bandicoot-släktet som är utrustade med röda gymnastikskor.

Det enda som man verkligen kan kritisera i Crash Bandicoot 3 är att det är lite väl likt sina föregångare. Men Naughty Dog försvarar sig förmodligen med att det inte finns någon anledning att ändra på ett vinnande koncept.



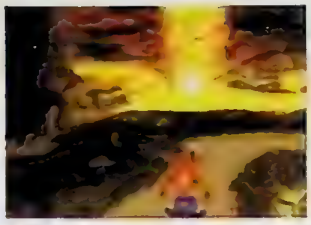
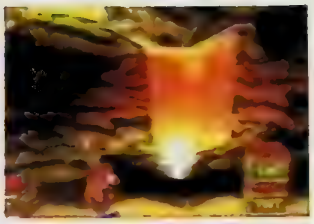
Naughty Dog har alltså producerat ett tredje spel med PlayStations mest kända plattformskaraktär i huvudrollen. Det har inte hänt mycket sedan sist, särskilt inte grafiskt. Nu var visserligen spelet snyggt redan från början, men det hade varit roligt om Naughty Dog åtminstone hade försökt att öka antalet polygoner på den något kantige Crash, men å andra sidan är hans spetsiga kropp lite av hans kännetecken.

Vad gäller ljud och musik har man också hållit fast vid det vinnande konceptet med sköna djungelrytmer och atmosfäriska effekter.

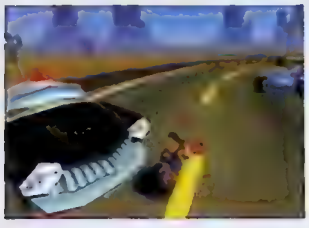
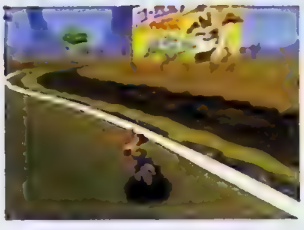
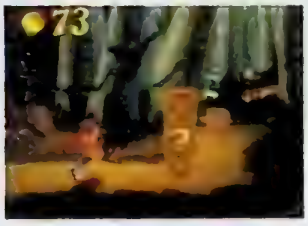
Själva spelupplägget är som alltid framförallt djupledsscrollande plattform, men det finns även en del mer traditionella sidoscrollande banor. Bland annat får man på ett tidigt stadie det stora nöjet att simma längs en undervattensbana. Här, som på flera andra ställen, lyser dock influenserna från *Super Mario Bros* och *Donkey Kong* igenom väldigt mycket. Till och med fienderna, jätteklot fästa vid långa kedjor, är stulna ur Shigeru Miyamotos klassiker. Dock blir det inte sämre för det. I Crash Bandicoots värld av djungler och voodoomystik känns det helt eget och äkta ändå.

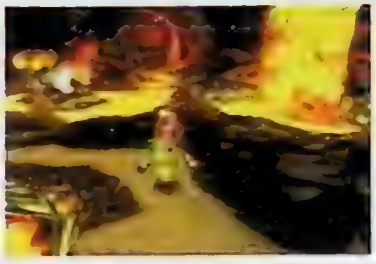
Givetvis möter vi återigen den professionellt elake doktorn Neo Cortex. Han kommer tillbaka lika säkert som amen i kyrkan för att ställa till det för Crash och hans vänner. Denna gång har han dock inte hunnit lägga sina lortiga fingrar på Tawna, även om det är det som han med största säkerhet törstar efter. Därför får man själv chans att kontrollera Tawna på en del banor. Det är visserligen ingen större skillnad mot att styra Crash, men ombyte förnöjer.

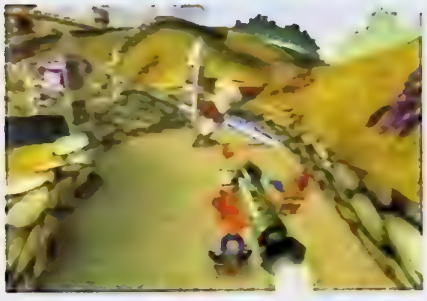
Den som mot förmodan inte har hunnit med att spela något tidigare spel i serien vet kanske inte vem Aku Aku är. Han är en häxdoktor, som har varit till stor hjälp för Crash i hans tidigare äventyr, och även denna gång ställer han upp för att hjälpa den goda saken. Hittar Crash en Aku Aku-

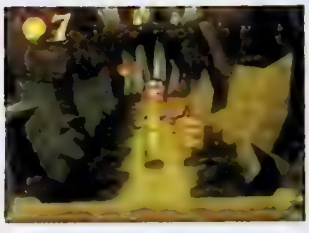
Grafiken är lite snyggare än sist, men man känner ändå väl igen sig.

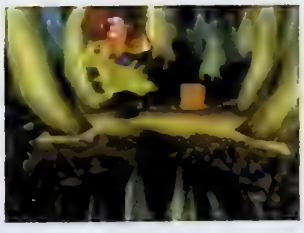
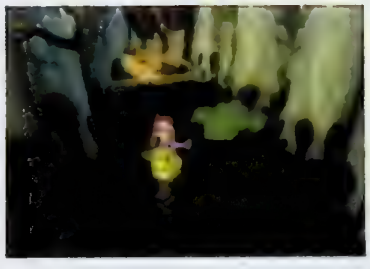
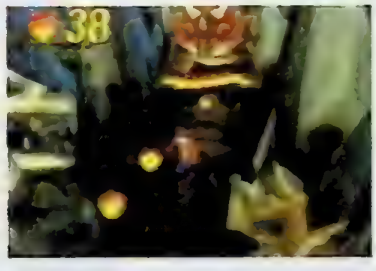








För att få *Crash Bandicoot 3* att kännas som ett helt nytt spel har Naughty Dog lärt sin plattforms-hjälte att hantera några nya vapen och fordon.



mask fördubblar han sina chanser att komma vidare på en bana.

I vanlig ordning är det äpplen som ger Crash extra liv, om han lyckas samla ihop hundra stycken av dem förstås. Det finns tonvis med äpplen utplacerade längs hans rutt, så det är bara att skörda.

Det finns även en hel del bonusbanor att leta rätt på. Dessa är roliga ställen där man kan samla ihop en hel del extraliv, vilket är en nödvändighet om man vill ta sig till slutet av spelet och se de lite svårare banorna.

Det enda som man verkligen kan kritisera i *Crash Bandicoot 3* är att det är lite väl likt sina båda föregångare. Men Naughty Dog försvarar sig förmodligen med att det inte finns någon anledning att ändra på ett vinnande koncept.

JC

CRASH BANDICOOT HAR KARISMA

Det är svårt att inte tycka om Sonys lilla kelgris Crash Bandicoot. I det tredje spelet i serien återser vi Crash och alla hans vänner och fiender. Spelet har sin alldeles egen lilla blandning av humor och gullegull med lite småmysig familjeaction. Men främst har Crash det som krävs för att ett spel ska kunna bli riktigt stort. Han har personlighet och karisma.

Nu är det antagligen inte många som tror att Crash Bandicoot inte har kommit för att stanna. Det var många som fällde lite pessimistiska yttranden när han först såg dagens ljus i sitt första äventyr. Många som trodde att han aldrig skulle kunna mäta sig med Mario och Sonic. Många som trodde att Sonys figur aldrig skulle komma ens i närheten av Nintendos och Segas guldkalvar. Jag säger att de hade fel. Jag hävdar att Crash Bandicoot nu är där uppe, jämte de riktigt stora hjältarna.

John 90

CRASH BANDICOOT SAKNAR KARISMA

Att jämföra Crash med Sonic går väl an. Sonic-spelen var faktiskt inte heller överdrivet olika varandra och Sega lyckades inte hindra sin maskot från att medverka i relativt ointressanta titlar som *Sonic 3D*. Samtidigt har Sonic en attityd som Crash aldrig kommer i närheten av. Att ens nämna Crash i samma mening som Mario är bara helt fel. Med det menar jag absolut inte att *Crash Bandicoot 3* inte skulle vara ett välgjort plattforms-spel. Jag tycker till och med att det tillhör de allra bästa i genren till PlayStation. Men några 130 miljoner Crash-spel kommer Sony aldrig att säga, inte ens om Naughty Dog fortsätter att utveckla nya delar varje jul i tio år till. Och något allvarligt hot mot Mario kommer varken Crash, Banjo eller Spyro att utgöra. Någonsin.

Tobias 80

GRAFIK 89
Det känns inte som om det har hänt särskilt mycket i Crash Bandicoots värld sedan sist.

SPELBARHET 85
Ett lättkontrollerat litet kramdjur, den där Crash.

LJUD 82
Även musiken och ljudeffekterna ligger kvar på samma nivå som i föregångaren.

UTMANING 84
Mer av samma sak.

TOTALT

Fortfarande bra, men var är originaliteten?

85

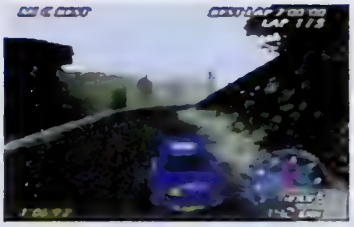
SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Eden
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Ingen kunde väl ana att Frankrike skulle bli en stormakt i bilspelsgenren. Men nu är Infogrames här med ännu ett *V-Rally*-spel. Och flera är på gång.

V-Rally '99

Det här är ingen simpel konvertering av PlayStation-versionen. Bara så att ni vet. Även om Infogrames har återanvänt mycket av grundkonceptet är *V-Rally '99* ett helt nytt spel med nya banor, nya tävlingsformer, nya bilar och med gamle världsmästaren Ari Vatanen som frontfigur och konsult.

Den ökända Nintendo 64-dimman är nästan helt eliminerad men på den här banan ska det faktiskt vara lite disigt. Det är gryning, nämnligen.



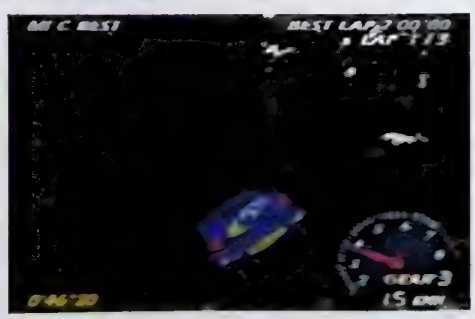
En av de största luckorna i spelutbudet till Nintendo 64 har varit bristen på bra bilspel i allmänhet och bra rallyspel i synnerhet. *V-Rally '99* är tänkt att täppa till det hålet. Och Infogrames har inte sparat på krutet för att uppfylla förväntningarna.

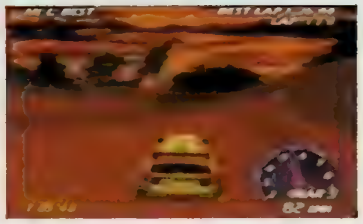
I den digra innehållslistan återfinns minst ett femtiotal bilar, drygt tjugo olika banor som varieras på ett femtiotal sätt, tre spelformer och dessutom möjlighet att spela två personer med delad skärm.

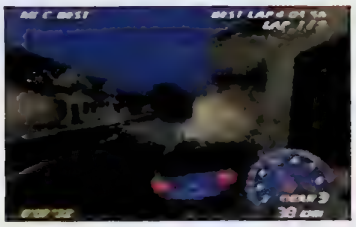
Allt är naturligtvis inte serverat från start utan måste förtjänas genom hård och krävande körning. Det viktigaste inslaget är Championship, ett mästerskap som sträcker sig över tävlingar i åtta länder med fem till åtta banor på varje plats. Här finns alla miljöer en blivande rallyvärldsmästare måste behärska. Franska alper, engelsk lera, indonesiska regnskogar och svensk snö är bara några av de skiftande landskap och underlag som sätter körskickligheten på prov. Bilarna är också direkt kopierade från verkliga förebilder och den som har sysslat ett tag med rallyspel känner igen de flesta modellerna. Toyota, Ford Subaru med flera. Och givetvis finns det en kortläsare med som skriker instruktioner.

Förutom huvudtävlingen där man kan välja att köra mot tre datormotståndare samtidigt eller ensam mot klockan på äkta rallymanér finns även Arcade som är i princip samma sak fast med enstaka lopp och det finns givetvis också möjlighet att träna. Och en hemlighet som belöning om man lyckas vinna VM. Möjligheterna att meka med sin bil är däremot relativt begränsade. Det går att förändra grepp, acceleration och styrning men inte mycket mera.

V-Rally '99 är i grunden ett svårt och långt ifrån lättillgängligt bilspel där ambitionen helt klart har varit mera åt simulator- än arkadhållet. De topptrimmade bilarna med råstarka motorer är lynniga som kapplöpningshästar och minsta misstag bestraffas hårt och obönhörligt. Glöm alla tankar på genvägar över gräsplättar, fula trängningstrick och att använda stenmurar och andra fasta föremål som fartdämpare i kurvorna. Här är det fjäderlätt hantering av styrspaken som gäller och att planera sin körning och lyssna uppmärksamt till kartläsaren är ett måste. Minsta oförsiktiga sammanstötning med motståndare eller stenbumlingar får lätt katastrofala följder







Banorna är många. Och långa. Och varierade.

och slarvig kurvtagning straffar sig direkt med sladdar och retursladdar.

Den som vill nå framgång i *V-Rally '99* bör alltså vara inställd på att spendera ett antal timmar på träningsbanorna innan man ger sig på att försöka vinna VM. *JS*

GROVA ÖVERDRIFTER

Avsaknaden av ett riktigt bra rallyspel har varit en stor och allvarlig brist i spelutbudet till Nintendo 64. *V-Rally '99* var förutbestämt att bli spelet som skulle råda bot på den bristen. Och visst är det bra. Massor med bilar och banor och ett mästerskap som erbjuder många timmars utmaning innan man ens kommit i närheten av att vinna. Och dessutom snygg, snabb grafik nästan helt utan Nintendo 64-dimma. Kontrollen och körkänslan är bra, bilarna är snabba och läckra, bandesignen lysande och det är som sagt stort. Men det är ändå någonting som inte stämmer. Infogrames kanske kallar det realism. Jag kallar det grova överdrifter. Det handlar om de våldsamma effekter minsta misstag eller sammanstötning får. Kör på en liten sten eller nudda en motspelare och din bil voltar. Säkert fyra, fem gånger. Eller snurrar. Minst 1080 grader. Följden blir att man kör på helspänn med försiktighet som första målsättning. Inte med fräckhet och lite lagom chansartat. Och det tycker i alla fall inte jag är lika underhållande. Tydligen har den kritiken förts fram även från annat håll eftersom programmerarna lagt in en så kallad back-on-the-track-knapp som får bilen att hoppa tillbaka på rätt köl igen. Men det känns ju bara som lite löjligt, efterkonstruerat fusk. *V-Rally '99* är inte det perfekta rallyspel som vi väntat på. Men det är bra. Mycket bra.

Jonas 86

Glöm alla tankar på genvägar över gräsplättar och att använda stenmurar som fartdämpare i kurvorna. Här är det fjäderlätt hantering av styrspaken som gäller.

NÖDVÄNDIGT

Även om det inte är samma spel så har *V-Rally '99* exakt samma för- och nackdelar som föregångaren till PlayStation. Trots att jag den här gången var väl förberedd på det blir jag otroligt frustrerad när min bil börjar volta och snurra redan på första banans första varv. Samtidigt blir jag glad att se alla de mängder bilar och banor som finns att välja mellan.

Personligen hade jag nog föredragit någonting som påminner mer om *Sega Rally*, eller en komplett rallysimulator i stil med *Colin McRae Rally*. *V-Rally '99* hamnar någonstans mellan dessa och hade det inte varit för den otroliga brist på bra bilspel till Nintendo 64 hade jag nog inte orkat med det. Nu fyller det i alla fall ett tomrum och känns därmed nödvändigt.

Tobias 84

Att kunna spela två med delad skärm är naturligtvis en nödvändighet i ett bra bilspel. Här gäller det dock inte bara att hålla undan för motståndaren, man måste se upp för isklumparna på vägen också.

[illegible]	86	[illegible]	84	[illegible]	
Dimman har lättat och allt är bara fint och vackert. Och snabbt.		Ställer höga krav men ger suverän kontroll för den som ger sig tid att träna.		Det bästa bilspelet hittills till Nintendo 64.	
[illegible]	85	[illegible]	90		
Högklassiga effektljud och helt godtagbar musik.		Ett stort och innehållsrikt spel om man gillar den speciella *V-Rally*-känslan.			

85

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

SPE

Vg se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

Valhallavägen 22
08- 150 500

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA KONSOLLER

POSTORDER
08-150 600

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

GAME BOY
NEO GEO
Nintendo
PoC
SEGA
MEGA DRIVE
JAGUAR
SUPER NINTENDO

spel från 25:-

Valhallavägen 40
Ⓣ Tekniska Högskolan

SPELIA

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstalong & dela ut till kompisar & bekanta)

Produkt:	pris:	Reservtitel:	Pris:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Namn.

Adress. Postadress:

Postnr. Målsmans sign.>16år

Tel:

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postordar.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlöste paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 Januari 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- För att garantera att ni får er beställning före jul ber vi er att beställa spel före 22 December & spelkonsoller före 18 December.

LIA

KÖPER BYTER SÄLER

Duke 2 Time to Kill

F Zero X

NHL 99

Turok 2

Zelda 64

V Rally

BEGAGNAD N64

Vi köper 500.-
Vi säljer 800.-

Två av 1900-talets bästa spel i ett och samma paket

	nytt/ beg. /vi köper		
1080 Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	499	450	200
All Star Baseball '99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	579	500	225
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	299	250	100
Bomberman World	499	450	200
Bust a Move 2	399	350	150
Bust a Move 3	549	450	200
Centre Court Tennis	549	450	200
Chameleon Twist	649	450	200
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin' USA	549	400	175
Cruisin' World	499	450	200
Dark Rift	350	350	200
Diddy Kong Racing	599	400	225
Doom 64	649	300	125
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	599	400	175
Extreme G	599	450	200
Extreme G2	549	450	200
Fifa 64	399	250	100
Fifa '98-Road to W C	599	500	225
Fighters Destiny	299	250	100
Forsaken	399	350	150
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	450	200
F-Zero X	549	450	200
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	399	350	150
GT 64 World Champ	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hexen	399	250	150
Holy Magic Century	549	450	200
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	549	450	200
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars (Rumble P.)	399	250	100
Mace : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	399	350	150
Madden NFL '99	599	500	225
Mario 64	549	250	100
Mario Kart 64	599	350	150
Mischief Makers	299	250	125
Mission Impossible	599	400	225
Mortal Kombat Trilogy	599	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	599	350	150
Mystical Ninja	599	500	175
Nagano W. Olymp.	599	500	175
Nascar '99	599	500	175
NBA Courtside-Kc	599	400	175
NBA Hangtime	599	400	175
NBA Jam '99	599	400	225
NBA Live '99	599	500	225
NBA Pro	599	500	225
NFL Blitz	599	450	200
NFL Quarterback C	599	300	125
NHL '99	599	500	225
NHL Breakaway '98	599	300	125
NHL Breakaway '99	579	500	225
Off Road Challange	599	500	225
Olympic Hockey	599	500	225
Pilotwings 64	599	300	125
Quake 64	599	450	200
Rampage World Tour	649	500	225
Robotron X	649	550	250
San Fransisco Rush	649	400	175
Snoboard Kids	499	450	200
Space Stations Silic	549	450	200
Star Shot	549	450	200
Star Wars	599	300	125
Sub Zero - Mortal K	649	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	350	180
Turok	499	300	125
Turok 2	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	500	225
Waialae C C Golf	549	450	200
Wargods	299	250	100
Wayne Gretzky 64	549	350	150
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave [illegible]	299	250	100
WCW [illegible] Revenge	549	450	200
WCW [illegible] W T	499	400	175
WW [illegible]	549	450	200
Wetr[illegible]	599	400	175
Wor[illegible]	549	450	200
Yosh[illegible]	579	500	225
Zelda 64	649	550	250

TILLBEHÖR

	nytt/ beg. /vi köper		
[illegible]	399	300	100
[illegible]	199	150	50
[illegible], original	249	200	50
[illegible]	149	100	20
Förlängningssladd,2m	99	50	20
Handkontroll,InterAcR	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R	399	300	100
Minneskort (6 färger)	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, x4	299	200	100
Minneskort, x20	399	300	150
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,Top Drive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	58
Rumble Pack, orginal	199	150	50
Rumble Pack +minne	299	250	100
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

BEGAGNADE SPEL

Chameleon Twist

Diddy Kong Racing

Doom 64

Duke Nukem 64

F1 Pole Position 64

Fifa 64

Hexen

Multi Racing Champ.

NHL Breakaway 99

Rampage

Shadows of the Empire

Turok 2

Wayne Gretzky 3D

Yoshi's Story

måndag-fredag 11^{00}-19^{00}

lördag 11^{00}-16^{00}

söndag 11^{00}-14^{00}

Butik
Postorder
Orderfax

08/150 600

dygnet runt

08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C H Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng.	479	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100

	nytt	beg.	vi köper
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50

	nytt	beg.	vi köper
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	250	100
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	100	25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	350	150
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	250	100
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhander	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	250	100
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast In the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Granstream Saga	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	300	125
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	150	75
KKND	449	400	175
Klonoa	449	400	175
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	349	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Masters of Teras Kas.	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	300	125
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W Olymp '98	299	200	75
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	150	50
NBA In the Zone 2	449	250	100
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	300	125
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	250	100
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	400	175
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challenge	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assassin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Primo Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	250	100
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125

	nytt	beg.	vi köper
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert . C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir Cut	449	300	125
Resident Evil 2	449	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	300	125
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	199	150	50
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbinger	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	149	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	150	50

	nytt	beg.	vi köper
Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	100	25
Total NBA '97	449	150	50
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	250	100
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

LIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, cd-stall, demo cd & 1 års garanti.
Beg. vi Köper : 600:- Beg. vi Säljer : 1000:-

TILLBEHÖR

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, 2 st valfria spel eller 4st begagnade spel ur kolumnen nedan, 1 extra handkontroll, minneskort, PSX-Vaska, kablar, cd-stall, demo cd och 1 års garanti.

NYA SPEL:

Coolboarders 3

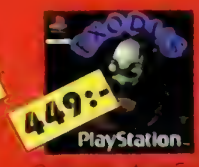
Crash Bandicoot 3

FIFA '99

Formula 1 '98

NHL '99

O.D.T.



Oddworld Abes Exodus

Rival Schools

Spyro The Dragon

Tekken 3

Toca Touring Car 2

[illegible]

BEGAGNADE SPEL:

Actua Soccer

Bushido Blade

Chronicles of The [illegible]

[illegible]

Cyberia

Destruction Derby

Exhumed

Fifa '98

[illegible] HULK

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

	måndag-fredag	lördag	söndag	
Butik	11⁰⁰-19⁰⁰	11⁰⁰-16⁰⁰	11⁰⁰-16⁰⁰	08/150 600
Postorder		dygnet runt		
Orderfax				08/150 700

REA

SEGA
MEGA DRIVE

REA

SPE

Alla spel & basenheter på detta uppslag är begagnade

688 Attack Sub	200
Aero the Acrobat	450
Adv Batman & Robin	450
Afterburner 2	100
Agassi Tennis	**100**
Air Diver	250
Aladdin	300
Aleste	300
Alex Kid in E Castle	100
Alien 3	150
Alien Soldier	400
Alien Storm	100
Alisia Dragon	150
Altered Beast	50
Andretti Racing	400
Animaniacs	400
Another World	50
Aquatic Games	250
Arch Rivals	**50**
Ariel Little Mermaid	300
Arnold Palmer Golf	150
Arrow Flash	100
Art Alive	100
Asterix	400
Asterix 2	500
Atomic Robokid	200
Atomic Runner	**50**
ATP Tennis	400
Austr Rugby League	350
Back to the Future 3	50
Balls Jacks	300
Ballz 3D	**50**
Barkley Basketball	350
Bart's Nightmare	350
Bart vs S Mutants	300
Batman	200
Batman Returns	150
Batman Forever	500
Battle Ship	400
Battle Squadron	250
Battle Toads	200
Berenstein Bear Adv	350
Bill Walsh Coll Footb	350
Bimini Run	300
Blades of Vengeance	300
Blaster Master 2	350
Bloodshot	400
Body Count	250
Bonanza Bros	100
Boogerman	350
Bubba & Stix	200
Bubble & Squeak	350
Bubsy the Bobcat	200
Bubsy the Bobcat 2	400
Buck Rogers	50
Budokan	350
Bugs Bunny	400
Bulls vs Blazers	100
Bulls vs Lakers	100
Buster D. Boxing	100
Caliber 50	300
California Games	200
Cannon Fodder	500
Captain America	200
Castlevania	200
Castle of Ilusion	100
Centurion	300
Chakan	250
Champion Bowling	450
Champion Soccer	400
Chiki Chiki Boys	150
Chuck Rock	250
Chuck Rock 2	400
Classic Collection	450
Clayfighter	450
Cliffhanger	250
Columns	250
Combat/Battle Cars	300
Comix Zone	100
Cool Spot	200
Corporation	50
Cosmic Spacehead	350
Crack Down	150
Crueball-Twist.Flipper	100
Curse	250
Cutthroat Island	450
Cyberball	150
Cyborg Justice	300
Dahna	200
Daffy Duck in Hollyw	450
Dark Castle	100
D Robinson Basketb	150
Davis Cup Tennis	150
Deadly Moves/Power	300
Decap Attack	150
Desert Demolition	350
Desert Strike	100
Dick Tracy	250
Dino Dinis Soccer	400
Dinosaurs for Hire	350
Disney Collection	400
DJ Boy	250
Double Clutch	350
Double Dragon	200
Double Dragon 3	300
Double Dragon 5	250
Dracula	300
Dragon	350
Dragon's Fury	150
Dragon's Fury 2	300
Dr Robotniks	350
Dungeons & Dragons	100
Dynamite Duke	350
Dynamite Headdy	350
Dune 2	550
EA Hockey	50
EA Double Header	50
Earthworm Jim	250
Earthworm Jim 2	**300**
Ecco the Dolphin	50
Ecco the Dolphin 2	150
El Viento	200
Elitserien '95	50
Elitserien '96	**50**
E Holeyfield Boxing	100
Empire of Steel	200
Eswat	50
Eternal Champions	**100**
Euro Club Soccer	50
Ex-Mutants	300
F1 Domark	400
F-117 Night Storm	400
F-22 Interceptor	50
Faery Tale Adventure	50
Fantasia	200
Fantastic Dizzy	250
Fatal Fury	200
Fatal Fury 2	250
Fatal Labyrinth	100
Fatal Rewind	100
Ferrari G.P Challange	300
Fever Pitch Soccer	450
FIFA Soccer	50
FIFA Soccer '95	100
FIFA Soccer '96	150
FIFA Soccer '97	250
Fire Shark	250
Flashback	100
Flicky	200
Flink	400
Flintstones	350
Forgotten Worlds	100
Gaires	200
Gain Ground	200
Galaxy Force 2	250
Garfield	150
Gauntlet 4	450
General Chaos	250
Generations Lost	50
G.Foreman Boxing	100
Ghostbusters	150
Ghouls & Ghosts	100
Global Gladiators	200
Gods	100
Golden Axe	[illegible]
Golden Axe 2	150
Golden Axe 3	250
Grand Slam Tennis	50
Greendog	150
Grind Stormer	400
Gunship	300
Gunstar Heroes	300
Gynoug	150
Hardball	150
Hard Drivin'	200
Heavy Nova	250
Hellfire	150
Herzog Zwei	200
High Seas Havoc	400
Hit the Ice	300
Hydlide	250
Home Alone	150
Hook	350
IMG Tennis	200
Immortal	300
Incredible Hulk	150
Int S Soccer Deluxe	250
Int Tour Tennis	350
Indiana Jones	100
James Bond	250
James Pond	200
James Pond 2	50
James Pond 3	350
Jewel Master	250
Jimmy White Snooker	400
Joe & Mac Caveman	300
J Madden Football	50
J Madden Footb '92	50
J.Madden Footb. '93	50
J.Madden Footb. '94	50
J Madden Footb '95	50
J Madden Footb. '96	**50**
J Madden Footb. '97	**100**
J.Montana Football	**50**
J.Montana Football 2	100
J.Montana Football 3	250
Jordan vs Bird	200
Judge Dredd	[illegible]
Jungle Book	450
Jungle Strike	50
Jurassic Park	**100**
Jurassic Park 2	400
KaGeKi-Fists of Steel	250
Kawasaki Bike Chall	350
Kid Chameleon	100
King of the Monsters	250
King's Bounty	300
Klax	250
Krusty's S Funhouse	250
Landstalker	400
Last Battle	200
Lawnmower Man	450
Legend of Galahad	200
Lemmings	250
Lethal Enforcers +pisto	500
Lethal Enforcers 2	400
LHX Attack Chopper	**100**
Light Crusader	**100**
Lion King	200
Lost Vikings	350
Lotus Turbo Chall.	250
Lotus 2 Recs	250
M1 Abrams Battletank	200
Marble Madness	100
Mario L. Hockey	**50**
Marko's Magic Soccer	100
Marsipulami	250
Maui Mallard-Donald	200
Maximum Carnage	350
McDonald's T Island	250
Mega Bomberman	400
Mega Games 1	400
Mega-lo-Mania	100
Mega Panel	250
Mega Swiv	400
Mega Turrican	350
Menacer	200
Mercs	300
Mickey Mania	200
Micro Machines	350
Micro Machines 2	400
Micro Machines '96	450
Micro Machin Military	450
Might & Magic	300
MIG-29 Fighter Pilot	200
Mighty Max	400
Mike Ditka's Football	**50**
MLBPA Baseball	250
Mr.Nutz	400
Monopoly	500
Moonwalker	150
Mortal Kombat	300
Mortal Kombat 2	400
Mortal Kombat 3	500
Mortal Kombat 3 Ult.	500
Muhamm Ali Boxing	50
Mutant L. Football	150
Mutant L. Hockey	250
Mystic Defender	150
NBA Action '95	150
NBA Jam	50
NBA Jam T E	100
NBA Live '95	100
NBA Live '96	100
NBA Live '97	350
NBA Showdown	150
NHL All S.Hockey '95	250
NHL Hockey	150
NHL Hockey 94	50
NHL Hockey '95	50
NHL Hockey '96	100
NHL Hockey 97	350
NHLPA Hockey '93	50
N. Mansell Racing	450
Nobunga's Ambition	600
Normy's Beach B O	200
Olympic Gold	200
Olympic S.Games	450
Onslaught	300
Outrunners	400
Ooze	350
Outrun	200
Outrun 2019	200
Pacmania	250
Pagemaster	350
Paperboy	200
Paperboy 2	350
Pelé Soccer	**50**
Pelé Soccer 2	350
Pete Sampras Tennis	**100**
P. Sampras T. '96	300
PGA European Tour	250
PGA Tour Golf	50
PGA Tour Golf 2	[illegible]
PGA Tour Golf 3	250
PGA Tour Golf '96	250
Phantasy Star 2	200
Phantasy Star 3	200
Phantasy Star 4	550
Pirates!	[illegible]
Pinocchio	450
Pitfall	250
Pit Fighter	200
Pop & Twinbee	350
Populous	100
Populous 2	100
Power Monger	50
Power Rangers	350
Power Rangers 2	450
Predator 2	150
Premier Manager '97	450
Primal Rage	250
Prince of Persia	250
Prince of Persia 2	450
Probotector Contra	300
Pro Quarterback	250
Psycho Pinball	450
Puggsy	300
QuackShot Donald D	200
Quad Challange	450
Radical Rex	300
Raiden Trad	250
Rainbow Island	250
Rambo 3	250
Rampart	350
Rastan Saga 2	250
RBI Baseball 94	250
Real Monsters	450
Red Zone	400
Revenge of Shinobi	250
Rings of Power	50
Rise of the Robots	200
Risk	550
Ristar	400
Risky Woods	**50**
Road Blasters	250
Road Rash	200
Road Rash 2	250
Road Rash 3	450
Robocop 3	300
Robocop vs Termin.	150
Rock & Roll Racing	400
Rolo to the Rescue	200
Runark	250
Samurai Showdown	300
Second Samurai	350
Sensible Soccer	200
Shadow of the Beast	50
Shadow of the B. 2	100
Shadow Dancer	250
Shaq Fu	350
Shining in Darkness	[illegible]
Shining Force	400
Shining Force 2	550
Shinobi 3	[illegible]
Side Pocket	150
Skeleton Krew	[illegible]
Skönheten & Odjuret	550
Slaughter Sport	300
Slime World	250
Smash TV	300
Smurfarna	450
Snake Rattle & Roll	450
Soleil	**150**
Sonic	100
Sonic 2	100
Sonic 3	400
Sonic 3D	450
Sonic Compilation	450
Sonic Spinball	300
Sonic & Knuckles	350
Space Harrier 2	200
Sparkster	300
Speedball 2	**50**
Spiderman	200
Spiderman & X-men	300
Splatterhouse 2	250
Splatterhouse 3	350
Spot Goes to Hollyw	200
Star Control	200
Stargate	200
Starflight	100
Stormlord	250
Story of Thor	350
Streetfighter 2-Ch.E.	250
Street Smart	250
Streets of Rage	150
Streets of Rage 2	250
Streets of Rage 3	300
Street Racer	450
Strider	100
Strider 2	50
Subterrania	400
Summer Challange	150
Sunset Riders	200
Super Battletank	400
Super Hang On	200
Super Kick Off	100
Super League Baseb.	50
Superman	200
Super Monaco GP	150
Super Monaco GP 2	[illegible]
Super Off Road	250
Super Real Basketball	[illegible]
Super Skidmarks	500
Super Streetfighter 2	400
Super Thunder Blade	150
Super Wrestlemania	50
Sword of Sodan	250
Sword of Sodan 2	300
Sword of Vermilion	200
Sylvester & Tweety	350
Syndicate	300
T2-Arcade Game	50
T2-Judgement Day	200
Talespin	300
Talmit's Adventure	250
Tazmania	250
Tazmania 2	300
Team USA Basketball	100
Techno Clash	300
Tecmo NBA Basketb	250
Terminator	100
Test Drive 2 The Duel	350
Tetris	300
Theme Park	**150**
Thunder Force 2	50
Thunder Force 3	200
Thunder Force 4	200
Tick	300
Tintin i Tibet	450
Tiny Toons	250
Tiny Toon All Stars	350
Toe Jam & Earl	200
Toe Jam & Earl 2	400
Toki/JuJu	150
Top Gear 2	300
Toughman Boxing	400
Toxic Crusaders	300
Toy Story	300
Trouble Shooter	200
True Lies	300
Turbo Outrun	300
Truxton	50
Turrican	**50**
Turtles	300
Turtles-Tournament F	350
Twin Hawk	200
Two Crude Dudes	300
Ultimate Soccer	50
Uncharted Waters	400
Universal Soldier	300
Urban Strike	100
Vectorman	200
Virtua Fighter 2	200
Virtua Racing	350
Virtual Bart	450
Volleyball	200
Wardner Forest	400
Warlock	400
Warpspeed	300
Warsong	550
Wayne Gretzky Hock	400
Where in T. is C S?	50
Where in W. is C.S?	350
Wimbledon Tennis	250
Winter Olympics	100
Wiz & Liz	250
Wonderboy 3	200
Wonderboy 5	150
World Champ.Socc.2	250
World Class Leaderb	300
World Cup Italia '90	50
World Cup USA 94	150
World Heroes	400
World of Ilusion	200
World Trophy Soccer	250
Worms	450
Wrestle War	200
WWF-Raw	400
WWF-Royal Rumble	250
Yu YU Hokusho 2	400
Xenon 2	150
X-men	400
X-men 2	450
Zero Tolerance	150
Zero Wing	150
Zool	**50**
Zombies Ate My N.	100
Zoom	150

Megadrive paketet!

Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på log att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA!

REA

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

REA

Actraiser	150	FIFA Soccer	150	NBA Live 95	250	Super Battletank 2	300
Addams Family	200	FIFA Soccer 96	250	NBA Live 96	350	Super Bomberman	300
Addams Family V	400	FIFA Soccer '97	350	NBA Live 97	350	Super Bomberman 2	550
Aero the Acrobat	450	Final Fantasy-M Quest	550	NHLPA Hockey '93	50	Super Double Dragon	200
Aladdin	450	Final Fight	150	NHL Hockey '94	100	Super Dropzone	350
Alien 3	200	Flashback	100	NHL Hockey '95	100	Super Empire Strikes	350
Animaniacs	450	Flintstones	400	NHL Hockey '96	200	Super Gameboy	400
Another World	100	Flintstones the Movie	450	NHL Hockey 97	450	**Superman**	**150**
Ardy Lightfoot	450	**Foreman for Real**	**150**	Nigel Mansell Indy Car	400	Superman-Death & R	200
Art of Fighting	450	Fun & Games	300	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario All Stars	200
Asterix	300	F-Zero	100	Olympic S Games	350	**Super Mario Kart**	**350**
Asterix & Obelix	550	Ghoul Patrol	400	Oscar	450	Super Mario World	300
Axelay	150	Ghouls & Ghosts	150	Pagemaster	250	Super Metroid	400
Barkley Shut Up Jam	**150**	Gods	150	PGA Tour Golf	200	Super Morph	200
Batman Forever	400	Goof Troop	400	PGA Tour Golf 96	300	Super Off-Road	350
Battleclash	50	Great Circus Mystery	500	Pilotwings	150	Super Punch Out	450
Battle Toads vs D D	200	Hole in One Golf	300	Pinball Dreams	350	Super R-Type	50
Battletoads Battlem	450	Hook	350	Pinball Fantasies	450	Super Soccer	100
Beavis & Butthead	350	Illusion of Time/Gaia	250	Pinocchio	500	Super Star Wars	300
Beauty & the Beast	550	Incredible Hulk	400	Pitfall	200	Super Streetfighter 2	600
Best of the Best	**100**	Indiana Jones Adv	350	Plok	150	Super Sviw	200
Biker Mice from Mars	450	Int Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Tennis	100
Biometal	450	Int. Superstar S. DL	550	Pocky & Rocky 2	500	Super Turrican	400
Blackhawk	250	Jimmy C Tennis	200	Populous	[illegible]	Syndicate	450
Blazing Skies	200	Joe & Mac	250	Populous 2	[illegible]	[illegible]	500
B.O.B	**100**	J Madden Football '93	150	Power Drive	[illegible]	[illegible] Attack	400
Boogerman	**250**	J Madden Football '94	200	Power Rangers	[illegible]	[illegible] Doctor Mario	450
Breath of Fire 2	600	J Madden Football '95	200	**Prehistorik Man**	**200**	Theme Park	500
Brett Hull Hockey	150	**Judge Dredd**	**200**	Primal Rage	[illegible]	[illegible]	350
Bubsy the Bobcat	**100**	Junglebook	500	Prince of Persia	[illegible]	[illegible] Adventures	350
Bugs Bunny	350	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	[illegible]	[illegible] W Sports	450
Cannon Fodder	500	Jurassic Park 2	[illegible]	Probotector	[illegible]	[illegible]	300
Castlevania 4	150	Justice League	[illegible]	Puzzle Bobble	450	[illegible]	350
Castlevania 5	300	Kick Off	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	550
Chessmaster	450	Killer Instinct	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Troddlers	150
Choplifter 3	200	King Arthur's World	150	[illegible] the Robots	[illegible]	[illegible] Football	100
Chuck Rock	400	Kirby's Dreamcourse	300	[illegible]	[illegible]	[illegible]	400
Clayfighter	200	Kirby's Ghosttrap	450	[illegible]	400	[illegible]	400
Clayfighter 2	400	Kirby's Funpack	450	Rock & R[illegible]	400	[illegible]	250
Claymates	250	Krusty's S. Funhouse	150	Scope [illegible]	[illegible]	[illegible]	450
Cliffhanger	200	Lagoon	150	Secret of [illegible]	[illegible]	[illegible]	400
Cool Spot	250	Lawnmower Man	400	Secret of Ma[illegible]	[illegible]	U.N. Squadron	150
Cutthroat Island	350	Last Action Hero	250	**Sensible Soccer**	**100**	[illegible]	500
Daffy Duck	350	**Legend**	**200**	Side Pocket	[illegible]	[illegible] Champ.	250
Darius Twin	150	**Lemmings**	**200**	**Sim City**	**150**	[illegible]	250
Demolition Man	350	Lemmings 2	400	Sim City [illegible]	[illegible]	**Vortex**	**150**
Desert Fighter	450	Lion King	[illegible]	Shadowrun	[illegible]	[illegible]	450
Desert Strike	250	Lord of the Rings	[illegible]	Shaq F[illegible]	450	[illegible]	500
Dino Dini's Soccer	350	Lost Vikings	[illegible]	Sky Blazer	150	[illegible]	100
Donkey Kong Country	250	[illegible]	[illegible]	Smash TV	[illegible]	[illegible] Striker	350
Donkey Kong C. 2	550	Mario Paint + mus	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] USA 94	100
Donkey Kong C 3	600	Mask	500	[illegible]	400	[illegible] League Basket	50
Doom	500	[illegible]	[illegible]	[illegible]	450	World Master Golf	250
Double Dragon 5	200	[illegible]	[illegible]	[illegible] X-[illegible]	350	Worms	550
Dracula	250	[illegible] X	[illegible]	[illegible]	250	Wrestlemania	150
Dragon	250	[illegible] X3	[illegible]	[illegible] Academy	400	Wrestlemania 2	450
Dragon's Lair	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	X-Zone	100
DSV Seaquest	**200**	[illegible]	450	[illegible] 2	150	Yogi Bear	400
Earthworm Jim	35	[illegible]	450	[illegible] Turbo	300	Yoshi's Island	250
Earthworm Jim 2	450	[illegible]	150	[illegible]	450	Yoshi's Safari /scope/	400
Eek the Cat	300	[illegible] 2	400	**Street Racer**	**200**	Young Merlin	200
Equinox	[illegible]	[illegible] 3	500	[illegible]	300	X-men	450
ESPN Baseball T.	**50**	[illegible] 3 Ult	[illegible]	[illegible]	450	Zelda 3	250
Exhaust Heat	300	NBA Jam	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Zero the Kamikaze	400
Fever Pitch Soccer	400	NBA Jam T.E.	[illegible]	Super Battletank	[illegible]	Zombies ate My N.	250

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Nintendo paketet

Maskin, 5 hemliga spel & en extra handkontroll

950:-

PRESENTKORT

Julklappstips!

'Sega Saturn

800:-

Wi köper : 400:- Vi Säljer : 800:-

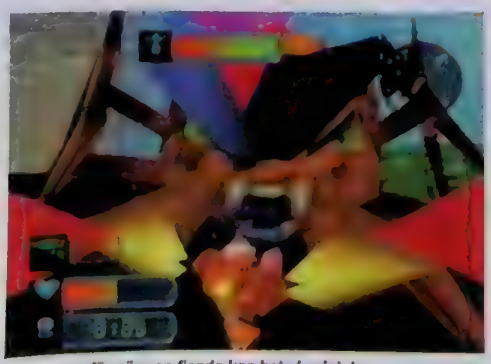
	måndag-fredag	lördag	söndag	
Butik Postorder	11⁰⁰-19⁰⁰	11⁰⁰-14⁰⁰	11⁰⁰-14⁰⁰	08/150 600
Orderfax		dygnet runt		08/150 700

SPELTYP — Action
UTGIVARE — Gremlin
UTVECKLARE — DMA
DISTRIBUTION — Import
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Body Harvest

Så var då *Body Harvest* äntligen här. Spelet som DMA slitit med sedan Nintendo 64 kom på tal. Här blandas uppfinningsrikedom med hungriga rymdvarelser och stressiga uppdrag.

Vår hjälte landar i ett smutsigt område.



Att komma för nära en fiende kan betyda slutet.

Det fina med DMA är att de alltid satsar helhjärtat på att producera så annorlunda spel som möjligt. Vissa projekt, till exempel *Grand Theft Auto*, har flippat ur lite men det går ändå inte att förneka deras originalitet. DMA vet att spelkänslan är det absolut viktigaste och att bara härma andra tillverkare sällan lönar sig. DMA skapar trender, de efterapar inte. Även *Body Harvest* blandar ett flertal element i en sällsam kompott. Vi talar om en kombination av klassiska B-filmer, shoot 'em up, racing och RPG.

Body Harvest utspelar sig i dåtiden, nutiden och framtiden. Det kanske låter lite förvirrande, men en enkelt förklaring är ordet tidsresor.

Långt ute i rymden finns det elaka rymdmonster. De är ständigt hungriga och deras blickar fastnar på jorden. Inte för att vi har fina restauranger som McDonald's och Café Opera, utan för att människorna ser så smaskiga ut. De invaderar jorden och börjar äta. Jordens befolkning minskar därmed snabbt, men ett litet forskarlag börjar att samarbeta med genetiskt förbättrade soldater för att göra en motattack. En hjälte skickas till tjugotalets Grekland för att stoppa invasionen.

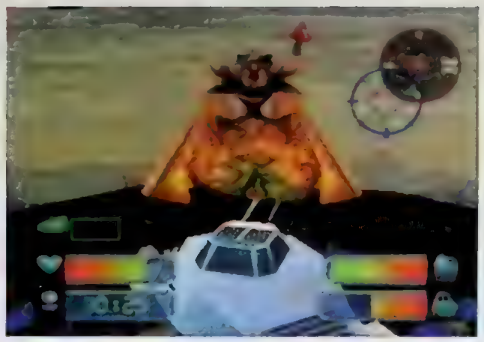
Väl framme i Grekland är det bara att hugga i. Den klassiska Nintendo 64-dimman finns överallt och försvårar sikten, men det här spelet har lyckligtvis andra kvaliteter.

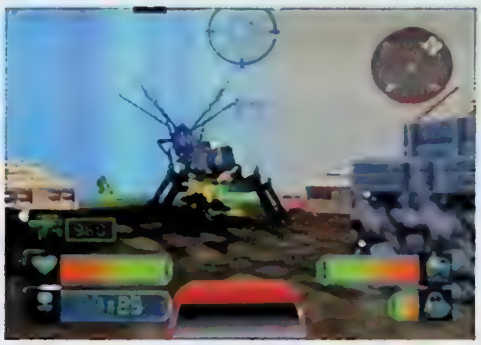
DMA vet att spelkänslan är det absolut viktigaste och att bara härma andra tillverkare sällan lönar sig.

Redan efter en minut börjar actionmomenten, rymdinkräktarna materialiseras och de stackars byinvånarna flyr för glatta livet. Det gäller att skydda människorna, skulle 25 stycken bli uppätna är spelet slut. Så det är bara att sätta igång att skjuta.

Body Harvest är ett stor spel som tar långt tid att klara. Banorna är enorma och att gå till fots är inte att rekommendera. Som tur är finns det massor av olika fordon som går att låna. Personbilar, truckar, optimistjollar, pansarvagnar och stridsflygplan är bara några exempel på spelets otroliga variation. De olika farkosterna är ytterst nödvändiga för att klara

Ett flygplan är aldrig fel. Nu får utomjordingarna smaka på bly i stora doser.





spelet och vill man ens komma i närheten av kometen där rymdvarelserna bor gäller det att lära sig hantera alla de olika farkosterna. De kan även ge spelaren ett extra skydd med sitt pansar vilket ökar chansen att överleva.

Fienden attackerar från alla typer av vinklar. Det gäller att ständigt hålla ett öga på radarn vart de befinner sig, samt för att se till så att inte lokalbefolkningen läggs upp på frukostbordet. Skulle inkräktarna äta för mycket muteras de och blir ännu svårare att besegra.

På de olika banorna dyker det även upp mindre uppdrag. Det kan handla om att släcka en brand, försvara en by eller bedriva lite detektivverksamhet. Vissa uppdrag är banala, andra är fruktansvärt svåra.

Det tråkiga med *Body Harvest* är den suddiga grafiken och att spelkontrollen ibland inte fungerar som den borde. Det här är inget unikt problem och alla som spelar Nintendo 64 har upplevt det tidigare. Och det här är dessutom ett i övrigt väldigt välgjort spel. Efter att ha tröttnat på alla billiga kloner, halvmesiga racingspel och plattformsklantar kommer *Body Harvest* som en intressant upplevelse. Spelet har visserligen inte allt, men ändå tillräckligt mycket för att hålla en sysselsatt ett bra tag.

MJ

INTRESSANT

Det finns många saker som jag gillar med *Body Harvest*, men det finns även saker som jag ogillar. Grafiken är som bekant inte på topp, varken tekniskt eller utseendemässigt. Sedan finns det ett par riktiga missar i spelet, främst de grafiska men även andra typer som då och då dyker upp. Jag gillar inte heller att en hel del ljudeffekter är för tunna. DMA kunde gott och väl ha arbetat lite mer med dessa.

Vad som däremot är bra med *Body Harvest* är främst det dynamiska och originella spelupplägget samt den enorma valfriheten. Musiken är även den väldigt välskriven och håller stämningen uppe med sin atmosfäriska mystik. Handlingen är också bra och blandar inslag ur klassiska filmer som *Terminator*, *Twilight Zone* och *Starship Troopers*.

Body Harvest kanske inte är lämpat för alla spelare. Ett gott råd är att testa spelet innan köp. Kan du bara bortse från vissa brister kan du mycket väl fastna för det här spelet.

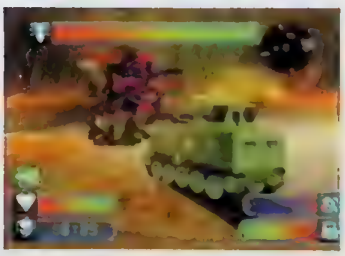
Martin 83

RESPEKTERA DMA

Sedan DMA slog igenom med *Lemmings* har jag haft stor respekt för dessa skotska spelutvecklare. Alla titlar som de har släppt har kanske inte tillhört mina favoriter, men deras idéer känns alltid intressanta och framför allt nyskapande.

Body Harvest premiärvisades redan på Nintendo Space World '95 och tyvärr är grafiken precis lika suddig och otydlig nu som då. Men i övrigt är *Body Harvest* imponerande. Det finns en tanke bakom varje fordon och fiende och uppdragen är väl genomarbetade. Det enda jag verkligen saknar är lite mer problemlösning. Och så hade jag ju inte haft någonting emot lika detaljerad och högupplöst grafik som i *Turok 2*.

Tobias 84



Snabba bilar, farliga monster, kluriga gåtor och frenetisk action finner man i *Body Harvest*.

GRAFIK 76

Snygga monster, men samma suddiga grafik som är så typisk för tredjepartstillverkade Nintendo 64-spel.

SPELGLÄDJE 85

Ett varierande spelupplägg, men ibland inte helt perfekt kontroll.

LJUD 83

Atmosfäriskt musik med lite tunna ljudeffekter.

TILLTALET 90

Ett originellt, smakfullt och intressant spel med det där lilla extra.

Ett vågat projekt som kan lägga grunden för en ny genre.

85

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — N-Space
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Duke Nukem: Time To Kill

Duke Nukem är tillbaka, och den här gången ser man honom hela tiden.

Duke Nukem ska återigen peppra utomjordingar till oigenkännlighet, denna gång genom hela världshistorien. För att klara av att hitta och utplåna alla aliens i de olika tidsepokerna och på så sätt rädda jorden måste Duke hitta lite olika hjälpmedel. Det handlar om allt från skinande, blanka vapen till ädla metaller att sätta igång tidsmaskiner med.

De utomjordiska fienderna Duke Nukem har att göra med är framförallt de feta, fula LARD-grisarna som gärna uppträder i grupp, tungt beväpnade med hagelbössor. Men man stöter även på andra fulingar, både gamla välkända ansikten och nya.

I *Duke Nukem: Time to Kill* frångår man det hårt beprövade subjektiva perspektivet till förmån för ett mer *Tomb Raider*-likt sådant. Flirtarna med Lara Crofts äventyr känns ibland väl uppenbara, men det är väl inte så konstigt att man vill haka på ett vinnande koncept.

Grafiken är snygg, inte bländande, men helt klart godkänd. Ljudmässigt rör det sig som vanligt mest om Dukes kommentarer och man känner väl igen honom sedan sist.

Det som är minst bra med *Duke Nukem: Time To Kill* är tyvärr spelets kontroll, som faktiskt känns väldigt svajig. Men det är tack och lov inte kontrollen som är den springande punkten i ett spel som det här. *Duke Nukem: Time To Kill* är ett spel som man bör spela om man gillar våldsamma actionfilmer, tuffa grabbar, sexiga damer och har en viss typ av bisarr humor.

JC

DUKE ÄR MIN TYP

Jag har alltid gillat våldsamma spel. Och jag har även alltid gillat *Duke Nukem 3D*, med dess speciella blandning av humor och våld. Detta trots att det är långt ifrån den bästa titeln i kategorin rent spelbarhetsmässigt. Inte heller i *Time to Kill* är det spelkontrollen som imponerar även om jag tycker att det här perspektivet fungerar betydligt bättre. Det som tilltalar mig är spelets stil, lite lik den stil som man hittar i *Die Hard*-filmerna med Bruce Willis eller i *Evil Dead*-trilogin med Bruce Campbell. Duke Nukem är en hjälte som är hyfsat nonchalant och extremt självsäker och han både skjuter och fäller fräcka kommentarer emellanåt. Att han dessutom har öga för lättklädda fruntimmer är ju inget som kan räknas som en nackdel. Duke Nukem är helt enkelt en cool och hip snubbe, som jag gillar.

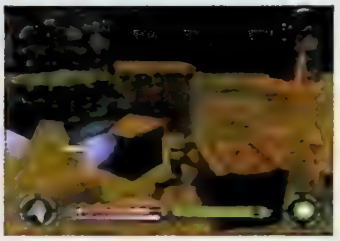
John 80

GRAFIK	80	SPELBARHET	70	TOTALT
Relativt snygga historiska miljöer. Men inte särskilt smakfullt.		Kanske inte världens bästa kontroll, men åtminstone godkänt.		Bara för dem som tycker om brutalt våld och har Duke Nukem-humor. **76**
LJUD	78	UTMANING	81	
Lagom kaxiga repliker.		Annorlunda, men lika hållbart som föregångaren.		

ODT

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Efter *Tomb Raiders* intåg på spelmarknaden har ingenting varit sig riktigt likt. Många har försökt att kopiera Cores framgångsrika koncept, men de flesta har misslyckats. Hur gick det för Psygnosis franska utvecklingsteam?

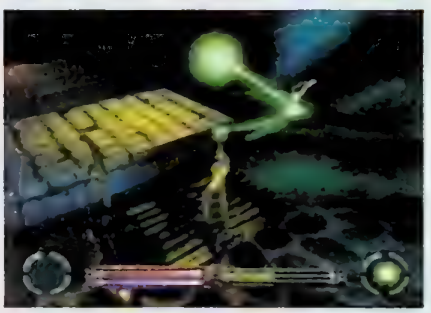


Det är något speciellt med *ODT*. Det är inte det allra bästa äventyrsspelet som skapats, men det har atmosfär. Redan i introduktionssekvensen visar det sig att Psygnosis ansträngt sig lite för att hitta nya vinklar och inte enbart fastna för klassiska koncept. I *ODT* blandas magi med moderniteter på ett fantasifullt sätt, ungefär som Squares rollspel. Men det är inte bara i de förrenderade sekvenserna som dessa inslag existerar, de genomsyrar verkligen hela spelet. Atmosfären är det alltså inget som helst fel på, men själva spelet är en helt annan historia.

Först och främst finns det stora brister i spelmotorn och styrningen. Redan på de första nivåerna är det bara att konstatera att *ODT* är lite av ett slarvjobb. Psygnosis kunde gott och väl ha väntat lite med att släppa spelet och åtgärdat de större problemen. Redan i början finns det gott om avsatser och det är lätt att ramla över kanten och därmed mista ett liv, bara för att spelkontrollen inte är som den ska. Sådant väcker frustration och ilska, men ändå lyckas *ODT* locka spelaren vidare in i de mörka korridorerna.

Lyckligtvis har Psygnosis lyckats variera spelet någorlunda och alla magiformler, vapen och karaktärer hjälper faktiskt till att lyfta äventyret.

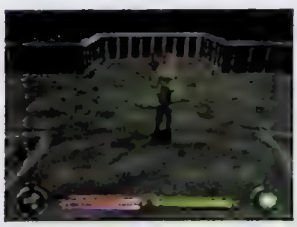
Ändå är *ODT* bara ett medelmåttigt äventyrsspel. Främst för att utförandet är misslyckat. Det känns tråkigt att behöva säga det, men så är det bara. Eventuellt kan vi se fram emot en uppföljare där de stora bristerna justerats. Eller så kan Psygnosis kanske förbättra spelbarheten redan till Nintendo 64-versionen, som släpps nästa år. Då skulle *ODT* utan tvekan klättra upp en bra bit på betygsskalan. *MJ*

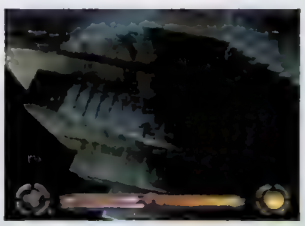


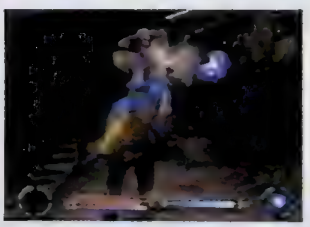
SYND

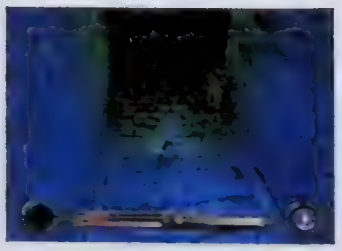
Det är tråkigt att det blev som det blev med *ODT*. Jag hade verkligen hoppats på att Psygnosis, som annars brukar vara relativt noggranna med styrning och kontroll, skulle justera de problem som fanns i betaversionen som jag spelade för ett halvår sedan. Jag gillar upplägget i spelet och handlingen likaså, men det blir bara för frustrerande att spela *ODT* en längre period. Inte ens den analoga styrningen förbättrade kontrollen och då insåg jag att det här mer eller mindre handlar om ett slarvigt utfört arbete. Spelkontroll är ett så vitalt inslag vilket alla speltillverkare är väl medvetna om. Utan bra spelkontroll faller hela spelet, oavsett om det har intressant handling och nya vinklar.

Martin 74









GRAFIK 78	SPELBARHET 70	TOTALT
Psygnosis franska avdelning borde ha arbetat mer med spelmotorn.	Knasig kontroll skapar frustration.	Ett helt okej äventyrsspel med ett par feta brister.
LJUD 84	**UTMANING 79**	**77**
Det bästa med spelet. Bra och inlevelsefull musik.	Tålmodighet krävs eftersom kontrollen inte är perfekt.	

SPELTYP — Musik
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Enix
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Dunk-dunk-dunk. Discotakterna vibrerar från TV:n, ljuset blinkar och koordinationerna står som spön i backen. *Bust-A-Groove* tar på allvar upp konkurrensen med alla fredagsöverfulla dansgolv.

Bust-A-Groove

Det är kul att dansa! Men inte på en saggig ungdomsgård, ett överfullt förortsdisco eller Café Opera där det börjar bli pensionärsvarning. Och det är kul att vara festklädd, men inte när ens läckra nattklubbsoutfit blir svettig av snubben bredvid som dansar med bar överkropp, eller när någon klantig brud i för höga platåer spiller öl. Enix har fattat att disco är bäst hemma. Och med nya dans-simulatorn *Bust-A-Groove* som är uppenbart influerad av *PaRappa the Rapper*, tar de genren ytterligare ett steg i rätt riktning. Och ett tillbaka. Och så snurr och klapp.

Där karaktärerna i förebilden var platta som pappersdockor och fantasifullt skapade är de dansanta typerna i det här spelet kurviga, och något mer verklighetsbaserade. Det är helt enkelt gänget man hittar nere på klubben en lördagnatt. Och det är definitivt inte de som sitter och hänger i baren. Det här är partyfolket som dansar hysteriskt tills det blir morgon, dansgolvets kungar, moonwalkens mästare.

Bust-A-Groove är ett spel som faktiskt tar discodramatiken på allvar. Det utspelar sig ju minst lika många dueller på ett dansgolv som i ett rymdkrig eller på en beat 'em up-arena.

Hemma framför TV:n får man njuta av sina egna fantastiska steg – koordinationer som får John Travolta att framstå som amatör – utan en massa jobbig cigarrettrök och alldeles för höga technorytmer.

De som inte har gått Balettakademiens sjuåriga jazzdanslinje behöver nu inte tänka att det här inte är någonting för dem. Eller alla killar som avfärdar *Bust-A-Groove* som ett tjejspel, trots att det rycker och drar i pekfingrarna och fast minidiscokulan hänger där hemma i vardagsrummet. Det finns nämligen en övningsdel.

Här kan man välja en av de tio olika dansarna som alla har olika klädstil. Det är dock tveksamt om deras danssätt skiljer sig särskilt mycket åt. Ett dansgolv som matchar karaktärens uniform och personlighet uppenbarar sig, samt en låt som är signifikativ för den typ man har valt. Sedan är det bara att börja. Och det är ingen idé att försöka sitta stilla och försöka att se oberörd ut framför skärmen. För att få in känslan måste man digga musiken, sjunga med, stampa takten och nicka med huvudet, ett-två-tre-fyr. I samma stund som musiken sätter igång, sätter också en liten indikator igång. Där kan man se vilken knapp man ska trycka på och när man ska trycka för att få sin karaktär att ta några riktigt heta steg. Vill man glänsa med lite armrörelser får man utföra lite mer avancerade kombinationer. När man känner sig lagom uppvärmd är det bara att dra på benvärmarna och sätta igång. Patrick Swayze släng dig i väggen, liksom.

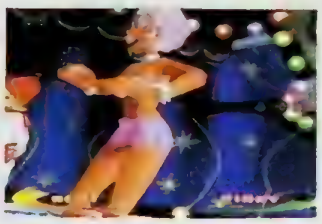
Det finns fem kvinnliga och fem manliga karaktärer att välja mellan. En hemlig karaktär i djurdräkt dyker upp längre fram i spelet om man sköter fotarbetet snyggt. Det roligaste med dansarna, som är skapade av ett företag som tidigare mest har producerat reklamfilm, är att alla tio typerna existerar om man gör ett studiebesök i verkligheten. Heat som kör Jamiroquai-stilen som är helt egen men ändå cool, Shorty som satsar allt på tekniken och Pinky som är så inne i att kliva åt rätt håll att

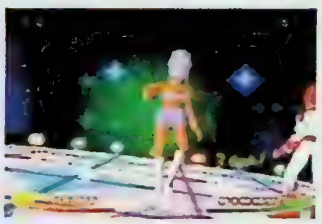
hon måste ha ett mycket ansträngt ansiktsuttryck spelet igenom. Sedan finns ju förstås killen som tror att han äger dansgolvet, och tjejen som dansar hellre än bra. Välj vem du vill vara och starta discoduellen.

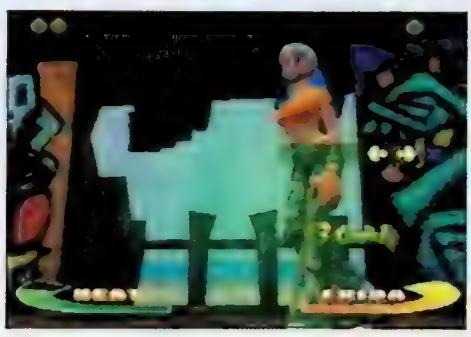
Under låtarnas gång ser man på en mätare om man är helt värdelös, om man ligger ungefär på Spice Girls nivå eller om man helt enkelt har kontroll över sin kropp. Man dansar samtidigt som motståndaren förutom små korta stunder då man solo får chansen att vara avancerad.

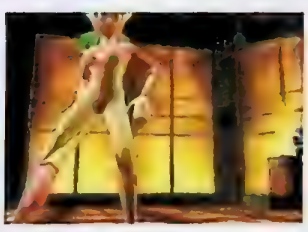
Det finns bara tio olika låtar i spelet, och de är alla specialskrivna för ändamålet. Alltså finns det en discodänga, en househysterisk, en hip hop-flopp, en ballad och så vidare. Och de är mer eller mindre svåra att räkna takten till. När man har utmanat och besegrat alla dansdivor får man chansen att se sina lyckade kombinationer i efterhand. Men sedan är tyvärr spelet slut. Det bjuder alltså på lite mera än *Spice World*, och det varar lite längre än *PaRappa the Rapper*, men det är betydligt mindre än vad man hade hoppats på.

LL









Ju fler knappkombinationer i rad man lyckas med, desto mer spektakulära blir karaktärernas dans.

Under duellerna zoomar kameran in en av dansarna som då får chansen att verkligen visa upp sig.

DISCODRAMATIK

Bust-A-Groove är en intressant utmanare. Spelgenren känns nyskapande och grafiken är lyckad. Det ser inte alls stelt och mekaniskt ut när karaktärerna, som givetvis är skapade med Motion Capture, dansar. Tyvärr tröttnar man dock fort på upplägget som är alldeles för enahanda, musiken som inte fyller sin funktion, och det faktum att man inte hinner se så mycket av sin egen dans eftersom man hela tiden måste hålla utkik efter vilken knappkombination man ska trycka. Utmaningen ligger också i att man måste ha simultanförmågan på helspänn för att klara av de svåraste tricken.

Men *Bust-A-Groove* är ett kul spel som skiljer sig från mängden. Och som faktiskt tar discodramatiken på allvar. Jag menar, det utspelar sig ju minst lika många dueller på ett dansgolv som i ett rymdkrig eller på en beat 'em up-arena.

Lovisa 84

ENIX SLÄPPER LOSS

De senaste åren har det varit väldigt tyst om företaget som en gång i tiden grundade RPG-genren. Något som Enix bokstavligt talat försöker att ändra på med *Bust-A-Groove*. Och för första gången någonsin lyckas de faktiskt övertyga mig om att rollspel inte är det enda som de är bra på. För *Bust-A-Groove* är roligt. Det tar slut lite för fort och är lite för lätt om man bara kan hålla takten och samtidigt komma ihåg vilken knapp som sitter var på PlayStation-handkontrollen, men trots att jag har klarat spelet flera gånger har jag fortfarande svårt att hålla mig borta från dansgolvet. Och att sluta nynna på titelspåret.

Tobias 83

GRAFIK 88
Coola karaktärer och discomiljöer som får det att flimra framför ögonen.

SPELBARHET 86
En enkel match om man har taktkänsla eller kan räkna till fyra.

LJUD 79
Titelspåret påminner om Graaf, övriga låtar är inte ens hits. Synd att musiken inte var mer genomarbetad.

UTMANING 76
Synd att det inte finns flera moment än att trycka i takt. Och att det bara är tolv banor.

TOTALT
Håller lika länge som stroboskop. Med andra ord, inte så länge.

83

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — December
SPELARE — 1 – 8
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

FIFA '99

På mindre än ett år har Electronic Arts släppt tre fotbollsspel till PlayStation. Och de är inte ens särskilt olika varandra.

Det finns två kategorier fotbollsspel. Den första bygger på officiella licenser som innebär verkliga spelare och riktiga lag. Den andra kategorin utgörs av spel som helt och hållet inriktar sig på spelkänsla. Någon perfekt kombination existerar fortfarande inte. De två bästa exemplen på dessa båda inriktningar är Electronic Arts *FIFA* och Konamis *International Superstar Soccer*. Vilken typ som är bäst går egentligen inte att avgöra, det handlar enbart om tycke och smak. Somliga anser att aktuell statistik och manager-inslag är viktigast, medan andra värdesätter själva spelandet mer än någonting annat. Generellt kan man dock säga att uppföljarna till den andra kategorin spel oftast är mer prisvärda. Det känns på något sätt mer befogat att betala fullt pris för ett helt nytt spel framför en snarlik version med uppdaterade uppgifter. Men ibland kan även kombinationen av de senaste övergångarna och några viktiga justeringar räcka för att man ska vara beredd att spendera 600 kronor. Frågan är om så är fallet med *FIFA '99*.

FIFA-spelen tillhör kanske inte de allra snyggaste sporttitlarna. Jämför man spelarna i *FIFA '99* med spelarna i *International Superstar Soccer Pro '98* ser man direkt att de är mindre detaljerade. Inte heller rörelserna är av samma klass som i Konamis fullträff. Den rena designen och det smidiga spelet gör ändå att man kan acceptera den senaste *FIFA*-upplagans utseende.

Ljudmässigt bjuder *FIFA '99* på ömsom vin, ömsom vatten. Det inleder på bästa tänkbara sätt med Fat Boy Slims *Rockerfella Skank* och fortsätter i samma sköna stil när man kommer till menyerna. Men när matchen sätter igång tar det roliga slut. Kommentatorerna upprepar sig alldeles för ofta och deras accenter blir snart ganska tröttsamma.

Tänk om Electronic Arts kunde komma på någonting nytt. Inte för att det är något fel på deras nuvarande koncept, utan för att det har blivit dags att gå vidare.

Precis som i de tidigare upplagorna finns det flera spelsätt att välja mellan. Till att börja med har vi de sedvanliga vänskapsmatcherna. Man väljer ett klubblag från en av alla de internationella ligor som finns representerade, däribland den engelska, italienska, spanska, tyska och svenska. Även klubbar som Galatassaray och Bröndby finns med, trots att varken den turkiska eller den danska ligan har implementerats i spelet. Vidare finns det ett helsäsongsalternativ där man kan välja mellan cup- och ligaspel. Sammanlagt finns det tre cuper och man kan spela i den nordamerikanska, belgiska, brasilianska, engelska, franska, tyska, italienska, holländska, portugisiska, skotska, spanska eller svenska ligan. Det tredje spelsättet kallas Golden Goal, men det handlar inte om någon sudden death-variant, utan om matcher där den som först gör tio mål vinner. Slutligen finns det en supercup där olika europeiska storklubbar deltar.

Själva spelet flyter bra, mycket tack vare att kontrollen har förbättrats sedan sist. Känslan är visserligen inte lika bra som i Konamis spel, men skillnaden är i alla fall inte lika stor som tidigare.

Även den artificiella intelligensen har förbättrats. Spelarna rör sig hela tiden för att bli spelbara och när tillfälle ges serverar de väl avvägda genomskärare. I och med att spelarna blir smartare försvåras också motståndet från datorn. Detta innebär att man nu inte alltid kan räkna med vinst bara för att man spelar som Juventus, Manchester United eller någon annan storklubb. Men trots att datorn har blivit bättre är det fortfarande överlägset roligast att spela mot kompisar. Man kan vara upp till åtta personer samtidigt, men då krävs det nog dock att man spelar på en videokanon eller någonting liknande för att alla deltagare över huvud taget ska få plats att se.

DG

Det går alltid att hitta någon kameravinkel som ger perfekt översikt.

officiella spelet. Problemet är bara att den enda egentliga nyheten jämfört med den föregående upplagan är en färsk uppdatering av de spelarövergångar som har skett sedan sist. *FIFA '99* är visserligen aningen bättre än både *FIFA: Road To World Cup '98* och *World Cup '98* i de flesta materiella avseenden, men det handlar inte om några stora förändringar. Grafiken är lite bättre, Fat Boy Slim får stålar istället för Blur och Yksel Osmanovski och Daniel Andersson spelar i Bari istället för i Malmö. Jag kan faktiskt inte låta bli att bli irriterad på Electronic Arts när jag ser hur de missbrukar sina inköpta rättigheter. Tänk om de bara för en gångs skull kunde komma på någonting helt nytt. Inte för att det är något fel på deras nuvarande koncept, utan för att det har blivit dags att gå vidare.

Daniel 91

DET ÄR DAGS ATT GÅ VIDARE

Generellt sett anser jag att spelkänslan kommer före allt annat. Ett rollspel kan vara hur fult som helst, bara handlingen är bra. Och jag har ingenting emot tvådimensionella plattformsspel så länge banorna är välgjorda och karaktärerna tilltalar mig. Men när det gäller sportspel, i synnerhet fotbollsspel, är det lite annorlunda. Självklart är spelkänslan viktig även i fotbollsspel, men för mig är det lika viktigt med verkliga spelare och riktiga lag. Det är därför jag föredrar Electronic Arts *FIFA*-serie framför Konamis *International Superstar Soccer*. Skulle det bara finnas ett enda *FIFA*-spel skulle jag förmodligen tycka att det var ett av de bästa sportspelen någonsin, oavsett årgång. Men som bekant finns det massvis. Så snart en ny säsong eller ett nytt världsmästerskap börjar är Electronic Arts där och släpper det

SOM VANLIGT

Nu börjar det här nästan bli löjligt. Visst har 1998 varit ett stort fotbollsår, men tre fotbollsspel till samma format från samma företag på mindre än tolv månader är väl ändå att ta i. Efter att ha spelat Konamis *International Superstar Soccer Pro '98* har jag dessutom högre krav på spelbarheten än vad något *FIFA*-spel någonsin har kunnat erbjuda. Även om Electronic Arts inte ligger lika långt efter Konami nu som för några år sedan.

Är man fanatiskt intresserad av fotboll kan man förmodligen inte vara utan *FIFA '99*. Personligen nöjer jag mig med Konamis alternativ. Som vanligt.

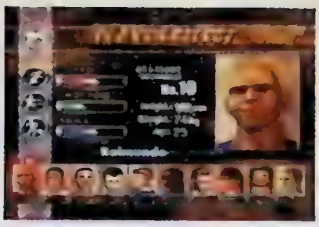
Tobias 80

Grafiken är snygg, men spelet flyter ändå inte riktigt lika bra som i Konamis *International Superstar Soccer Pro '98*.

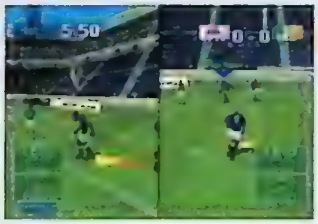
GRAFIK	85	SPELBARHET	90	TOTALT
Rent och smidigt.		Kontrollen är bättre än någonsin och allt är på riktigt.		Har man inget av de andra spelen i serien är det bara att slå till, annars är det knappast prisvärt. **84**
LJUD	80	UTMANING	90	
Svängig dansmusik men tjatiga kommentatorer.		Datorn har blivit bättre och som vanligt finns det massor av spelsätt att välja mellan.		

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 11 December
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Libero Grande



De flesta fotbollsspel ser nästan exakt likadana ut. Därför har Namco försökt att vara lite nyskapande.



Kring sommarens fotbolls-VM släpptes det en hel drös av fotbollsspel. Alla skulle tjäna pengar på evenemanget och resultatet blev en övermättad marknad. Nu har det visserligen gått några månader, men frågan är om det redan finns någon som brinner efter ett nytt *World Cup '98*. Med tanke på att det var flera stycken titlar som höll hög kvalitet är det i alla fall onödigt att släppa ytterligare ett konventionellt fotbollsspel. Att sedan Namco har valt att ge ut *Libero Grande* är en helt annan sak. Bortsett från att det inte har någonting med Frankrike-VM att göra bygger det på ett helt nytt koncept.

Libero Grande har funnits ute som arkadspel i snart ett år, men det är alltså först nu som Namco har valt att låta även PlayStation-spelarna få ta del av det.

Den största skillnaden mot vanliga fotbollsspel är att man bara kontrollerar en spelare. De övriga agerar helt och hållet på eget bevåg. Detta innebär i praktiken att man måste göra sig spelbar om man vill ha bollen och delta i spelet. I teorin låter det som en ypperlig idé, problemet är bara att Namco inte har lyckats att genomföra den.

Inledningsvis väljer man den spelare man vill kontrollera. Kopior av världsstjärnor som Allessandro Del Piero och Roberto Baggio står till förfogande, alla med nummer tio på ryggen. Därefter väljer man spelsätt och lag och sedan är det dags för avspark.

Lagkamraterna klarar sig mestadels alldeles utmärkt på egen hand, men när de kommer fram till motståndarnas straffområde tar det stopp. Tvärstopp. Det är helt obegripligt hur en spelare i ena stunden lyckas dribbla sig genom ett helt försvar och sedan inte förmår att få in bollen i ett vidöppet mål. Resultatet förbättras en aning om man själv står för förarbetet, men bara marginellt. Efter att ha satt i gång ett uppspel, väggspelat sig förbi mittfältet, rusat ned till kortlinjen och serverat en medspelare ett drömläge mitt i straffområdet känns det oerhört bittert när han inte ens får iväg en tåpaj.

Ska man göra ett fotbollsspel med helt och hållet datorstyrda medspelare bör man lägga ned rejält med arbete på den artificiella intelligensen. Detta har Namco missat och därmed är hela spelet förstört.

Ett annat störande moment är att spelet är så fruktansvärt grötigt. Endast ett perspektiv används och att hela tiden behöva utgå snett bakifrån skapar förvirring och frustration. Hur det kommer sig att Namco dessutom har inbillat sig att någon kan tänkas vara intresserad av att spela fotboll med delad skärm förblir en gåta. *DG*

INTE ENS ETT TAPPERT FÖRSÖK

Fotboll är som bekant en lagsport. Elva spelare bildar en enhet och kämpar tillsammans mot ett gemensamt mål. Så är det i alla fall tänkt. Namco har helt frångått detta koncept och istället inriktat sig på individuella prestationer. Idén som sådan är det i och för sig inget fel på, men lite utav poängen med ett fotbollsspel försvinner onekligen. Detta skulle ha kunnat kompenserats med hög artificiell intelligens och ett tydligt upplägg, men Namco har inte ens lyckats komma i närheten av något sådant.

För att man över huvud taget ska få tag i bollen måste man jaga bollinnehavaren över hela planen. Försöker man att hålla den position som man har blivit tilldelad är det stor risk att man får nöja sig med att titta på. I vanliga fall brukar jag uppskatta speltillverkare som försöker att skapa någonting nytt, men det här kan inte ens med bästa vilja kallas ett bra försök. Faktum är att *Libero Grande* är så grötigt och slarvigt genomfört att det inte ens är värt att hyra.

Daniel 52

GRAFIK 72
Inga finesser, men inte heller någonting direkt klandervärt.

SPELBARHET 55
Grötigt spel och en kameraman som ofta ligger steget efter spelaren.

LJUD 72
Publiken verkar måttligt intresserad av vad som händer på planen.

UTMANING 68
Det är visserligen svårt att vinna, men det beror mest på att spelkontrollen är så dålig.

TOTALT
Originellt men knappast underhållande.

62

NHL Breakaway '99

När *NHL Breakaway '98* kom var *Wayne Gretzky 3D Hockey* det enda alternativet till Nintendo 64. När det nu har det blivit dags för en uppföljare heter rivalen *NHL '99*.

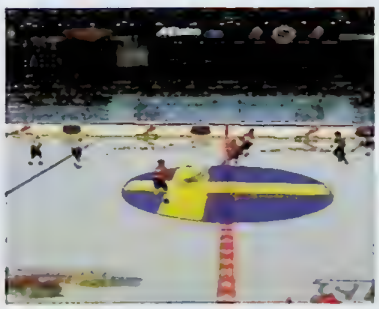
SPELTYP	Sport
UTGIVARE	Acclaim
UTVECKLARE	Iguana
DISTRIBUTION	Bonnier
SLÄPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 4
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

För att öka chanserna att konkurrera med Electronic Arts har Iguana tagit hjälp av Detroit Red Wings lagkapten Steve Yzerman. Inte för att det märks i själva spelet, men räkna med att han kommer att spela en stor roll i marknadsföringen.

Grafiken i *NHL Breakaway '99* påminner väldigt mycket om den i det första spelet. Upplägget är fortfarande simpelt smakfullt och spelarna rör sig smidigt och obehindrat på isen. Likheterna med Electronic Arts Mega Drive-klassiker är dock inte längre riktigt lika påtagliga, men visst finns de fortfarande kvar. Några exempel på detta är puckmarkören, rinkarnas proportioner och det höga tempot.

Spelmässigt är *NHL Breakaway '99* väldigt realistiskt. Precis som i verkligheten är det svårt, för att inte säga omöjligt, att få till ett vägvinnande spel utan att passa pucken. Ett annat realistiskt inslag är att varje lag spelar efter sina verkliga spelstilar och taktiska signalement. Vidare innehåller spelet kompletta säsongsfakta, alla de 27 NHL-lagen, inklusive de nya Nashville Predetors, och över 600 spelare från NHLPA. I stil med den realistiska anda som genomsyrar hela spelet är även kontrollen logisk. Kamerorna följer proffsigt händelserna och det råder aldrig något tvivel om vilken spelare som har pucken.

Totalt erbjuder *NHL Breakaway '99* fem olika spelsätt; vänskapsmatcher, säsongsspel, slutspel, träning och straffläggning. Eftersom det är ett relativt svårt spel tar det ett bra tag innan man har vunnit samtliga tävlingsmoment, men det är bara bra. Problemet med de flesta av dagens sportspel är att de är på tok för lätta. Det finns nästan alltid några knep som datorn ständigt går på och när man väl har lärt sig dem är det inte längre särskilt kul. Det enda givande alternativet är då att bjuda in kompisar som inte låter sig luras lika lätt. Exakt hur Iguana har lyckats övervinna detta hinder vill de förmodligen inte avslöja



alltför ingående, men de har i alla fall återigen all anledning att vara stolta över sitt arbete.

DG

BRA

NHL Breakaway '99 är helt klart ett bra hockeyspel. Hade inte *NHL '99* funnits hade det varit det bästa hockeyspelet till Nintendo 64. Men eftersom *NHL '99* är högst verkligt lär Acclaim få problem. Inte för att deras spel på något sätt är dåligt, utan snarare för att *NHL '99* är så fruktansvärt bra. När *NHL Breakaway '98* släpptes var förväntningarna inte särskilt höga och den enda konkurrensen kom från det pinsamt dåliga *Wayne Gretzky Hockey 3D*. Nu är läget annorlunda och det faktum att årets spel inte skiljer sig särskilt mycket från fjolårets gör det ännu svårare för mig att finna något argument för att man ska köpa det istället för *NHL '99*. Det enda jag kan komma på är att jag tycker att det är svårare.

Daniel 84

GRAFIK	85
Smakfullt 3D-upplägg och realistiska animationer. Publiken kunde dock ha varit lite mer aktiv.	

SPELBARHET	82
Såväl upplägget som kontrollen håller hög standard, men det är ändå någonting som saknas.	

LJUD	82
Ljudeffekterna låter som de ska.	

SVÅRIGHET	86
Fyra olika tävlingsmoment och bra motståndare.	

TOTALT

Bara för dem som inte nöjer sig med *ett* hockeyspel.

83

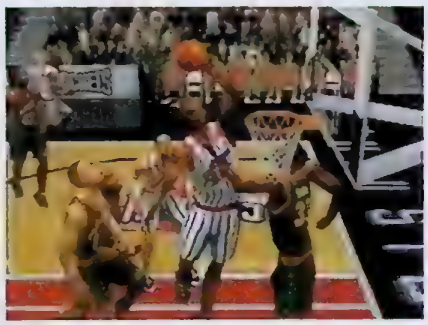
SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Ytterligare ett basketspel från Electronic Arts.
Kan det ha hänt någonting nytt?

NBA LIVE '99

Förra årets version i Electronic Arts basketserie blev, trots att det var ett mycket bra spel, en besvikelse för basketfans. Det berodde till stor del på att det inte fanns speciellt mycket i spelet som kändes nytt.

Med detta i bakhuvudet är det spännande att se *NBA Live '99*. Faktum är att det här är spelet som Electronic Arts borde ha släppt redan förra året. Det har alla de där små finputsningarna och det där lilla extra som behövs för att ett bra sportspel ska kännas ännu lite bättre i en ny version. Grafiken är riktigt snygg, ibland känns det som om man verkligen var där i hallen och spanade in spelarna på riktigt. Ljudet är näst intill perfekt, men det har ju Electronic Arts alltid varit bäst på. Kommentatorerna kan verkligen spelet. Man har dessutom en hel del olika musikstycken att välja mellan medan man spelar sina matcher, och samtliga är av det bättre slaget. Och så innehåller spelet en hel del bra samplingar av ljud som hör hemma i en idrottshall under en NBA-match.



Så gott som alla superstjärnor finns givetvis med. Den gamle surpuppan och multimiljonären Jordan lyser dock traditionsenligt med sin frånvaro även i detta spel. Vem tror han egentligen att han är? Och hur bra förebild för alla tusentals barn och ungdomar som spelar *NBA Live* tror han att han är? Mycket roligare är att se en sådan äkta hjälte som Dennis Rodman byta färg på håret från match till match.

Vad det gäller spelkänslan når inte *NBA Live '99* riktigt fram till den toppklass som *NBA Fastbreak '98* och *NBA Courtside* håller. Å andra sidan är det så pass marginell skillnad så att det inte spelar någon egentlig roll.

Allt som allt är det i alla fall en glädje att se att Electronic Arts fortfarande är med i det absoluta toppskiktet vad det gäller att skapa riktigt bra idrottsspel. Det bådar gott inför 2000-talet.

JC

EA ÄR MED I MATCHEN IGEN

När jag spelade fjolårets upplaga av *NBA Live* blev jag lite besviken. Det var förvisso ett väldigt bra spel, men det kändes mest som en upprepning av 1997 års version. Så förra årets NBA-trofé gick till det formidabla *NBA Fastbreak '98*.

Med 1999 års version av den amerikanska nationalsporten – oavsett vad alla jämrans baseballfantaster tycker – kan jag bara glatt konstatera att Electronic Arts är med i matchen igen. Det här spelet slår fortfarande inte NBA Fastbreak '98 i mina ögon. Men det är inte långt ifrån.

Med stora förväntningar på basketspelen i det nya årtusendet.

John 89

GRAFIK 89
Nu börjar det likna något. Igen.

SPELBARHET 90
Det blir bara bättre.

LJUD 91
En av anledningarna till att NBA Live är så himla bra.

UTMANING 87
Blod, svett och tårar är priset för en saftig NBA-buckla.

TOTALT
Känns som en riktig uppföljare än som en uppgradering, till skillnad från förra årets version.

88

Medievil

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony Cambridge
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

På Sony låter det som att *Medievil* är ett helt otroligt bra spel. Vi håller inte riktigt med.

Krigaren Sir Daniel Fortesque dog i strid och begravdes. Någon fridfull vila blev det emellertid inte tal om. Med bara ett öga i behåll och med en bruten arm kliver det skrangliga skelettet upp ur graven för att ta upp kampen med ärkerivalen Zorak.

Sonys senaste äventyr kan beskrivas som en tredimensionell blandning av *Ghosts 'n' Goblins* och *Castlevania*. Handlingen utspelar sig mestadels på kyrkogårdar och andra platser där det vimlar av zombier och troll.

Spelets första bana är Fortesques gravkammare. Så snart han har vaknat går han fram till ett talande tjurhuvud som börjar med att håna honom och sedan talar om vad man ska göra. Efter att ha hämtat ett svärd och några kastknivar ska man leta reda på en sten och placera den vid en låst grind så att man kan komma vidare.

Äventyret fortsätter sedan i samma stil och för varje ny sten man hittar kommer man ett steg längre. Skulle det uppstå problem finns det alltid tips och ledtrådar i närheten och om man försöker att lämna en bana utan att ha hämtat ett viktigt föremål dyker det upp ett meddelande på skärmen. De olika vapnen som man hittar placeras på en inventarielista och sedan är det bara att välja vilket man tycker bäst om. Vissa vapen bär man med sig hela tiden och andra förbrukas efter ett tag. För pengarna som man hittar köper man nya.

Utseendemässigt innehåller *Medievil* inte någonting nytt. De tredimensionella miljöerna avlöser varandra, färgerna är gråa och trista och animationen kunde ha varit bättre. Inte ens musiken är bra. Visserligen passar de vemodiga körerna och stråksektionen in i sammanhanget, men lite variation hade inte skadat. Det blir onekligen lite tjatigt att lyssna på ett soundtrack som låter som om det vore skrivet av Meatloaf och de gregorianska munkarna. *DG*

MENINGSLÖST

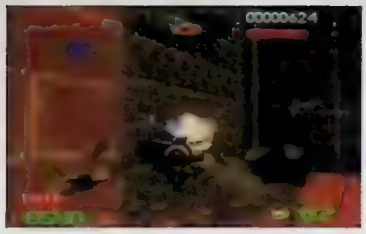
Sony ville göra nittiotalets *Ghosts 'n' Goblins*, men frågar ni mig svarar jag att de inte ens har lyckats att komma i närheten. Det som gjorde *Ghosts 'n' Goblins* till ett av åttiotalets bästa plattformsspel var banornas varierade design och den sköna spelkontrollen. Men faktum är att kontrollen är det som jag stör mig mest på i *Medievil*. Allt går trögt och långsamt och för att få det korkade skelettet att röra på påkarna måste man dubbeltrycka på styrkorset. Dessutom måste man stå exakt mitt framför den bok eller skylt som man vill läsa och det är för svårt för att man ens ska orka försöka. Resultatet blir att man snubblar genom banorna utan att förstå vart man är på väg och vad man egentligen ska göra.

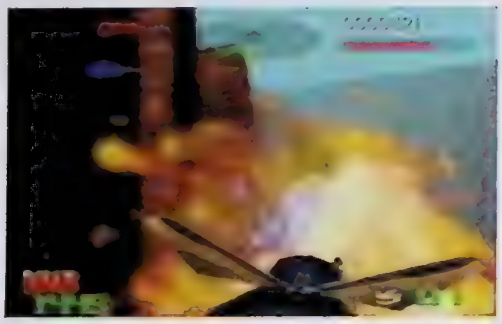
På god andra plats på min lista över det som jag ogillar med *Medievil* kommer huvudpersonen Sir Daniel Fortesque. Dummare TV-spelskaraktär får man leta efter. I övrigt är *Medievil* kanske inte sämre än något annat medelmåttigt äventyrsspel, introt är välgjort och storyn är stämningsfull. Men det finns ingen som helst anledning att köpa det.

Daniel 68

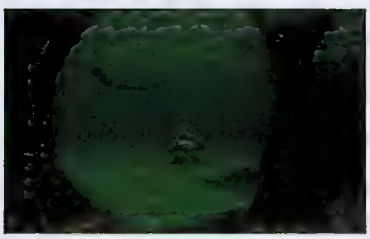
GRAFIK 78	SPELBARHET 68	TOTALT
Tekniskt sett okej, men trist.	Dålig kontroll och korkad huvudperson.	Bör testas både en och två gånger innan köp.
LJUD 80	UTMANING 65	**70**
Klagosången blir lite tjatig efter ett tag.	Tråkigt och trögt.	

SPELTYP ——— Shoot 'em up
UTGIVARE ——— UBI Soft
UTVECKLARE ——— Argonaut
DISTRIBUTION ——— Bergsala
SLAPPS ——— Ute nu
SPELARE ——— 1 – 2
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ———





Buck Bumble



Huvudrollen i *Buck Bumble* spelas av en fet humla som attackeras av en hel hord av miljöförstörda insekter vars ambition är att ta över hela trädgården. Låter det spännande?

Det finns olika sätt att göra shoot 'em up på. Antingen kör man hårt på science fiction eller så går man åt det mer extrema hållet, som Argonaut har gjort här. *Buck Bumble* är ett spel som är så löjeväckande att det nästan kan bli kult. För här blandas det fjantiga med det tuffa och när dessa två element träffas blir det inte annat än en sörja av kitsch.

Spelets förebild är uppenbarligen *Lylat Wars*. Vilket inte är särskilt konstigt med tanke på att Argonaut var med och utvecklade *Lylat Wars* föregångare *Starwing*. Men där *Lylat Wars* var funktionellt linjärt är Buck Bumble idiotiskt fritt. Här går det att flyga runt i världar som är så stora att lokalsinnet sätts ur spel. För att hålla ordning på allting skulle det behövas en riktningsknöl, men någon sådan har Buck inte välsignats med.

Det finns egentligen ingen behållning med *Buck Bumble*. Det är visserligen ganska sött, men det räcker inte och spelet kammar inte hem tillräckligt många poäng på den fronten. Det som är svårt att förstå är hur Argonaut som tidigare lyckats göra riktigt hyggliga spel så fatalt misslyckas med den här produkten. Varför gör de över huvud taget ett spel om en humla i en trädgård, med töntiga vapen, för stora banor och kantiga flugsvampar?

Spelets sista anhalt är flerspelarläget. Och inte heller här finns det någonting som kan tilltala en luttrad spelare. Faktum är att flerspelarläget är ännu sämre än resten av spelet och här tappar den gamla humlan verkligen status i snabb takt.

Det finns två typer att välja mellan. Den ena är en-mot-en. Den som skjuter ned sin motståndare flest gånger vinner. Inte speciellt innovativt. Sedan finns en variant där två spelare desperat ska försöka att knuffa en gigantisk fotboll in i den andres mål. Det är här Argonaut gör bort sig rejält och bevisar att åtminstone ett av deras team inte bara saknar talang utan även smak. *MJ*

IDIOTISKT

Ibland undrar jag verkligen vad vissa speltillverkare håller på med. Hur tänker de egentligen? Under mina år som spelrecensent har jag stött på så mycket dynga att jag har förträngt hälften. Och de spel jag fortfarande minns skrattar jag bara åt. Buck Bumble tillhör den sista kategorin.

Jag kanske är hård mot spelet men jag har hittat alldeles för många brister i det. Inte ens när jag tänker efter noga kan jag på något sätt rekommendera det här spelet. Det är inte kul och det finns mycket bättre alternativ. Det går att har betydligt roligare än så här för sina pengar.

Martin 50

GRAFIK 78
Luddig grafik som är lite stelbent.

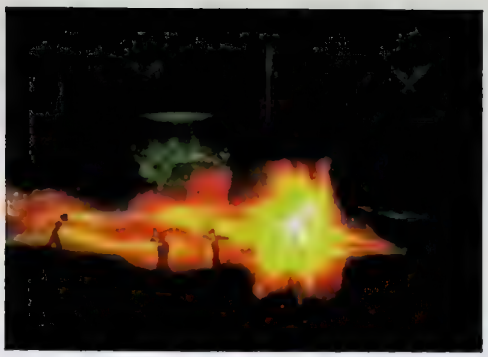
SPELBARHET 58
Kan det vara så här svårt att styra en humla?

INTRESSE 60
Shoot 'em up för småkryp.

LJUD 57
Pinsamt försök att addera in tidsenlig musik i ett fjantspel.

ATMOSFÄR 54
Det här spelet har varken handling eller innehåll för att hålla spelaren engagerad speciellt länge.

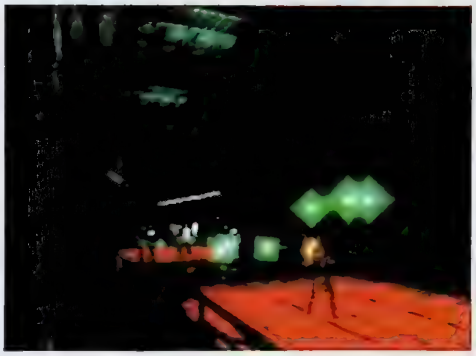
60

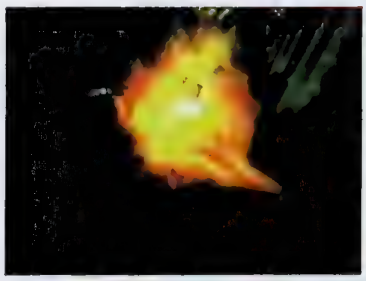


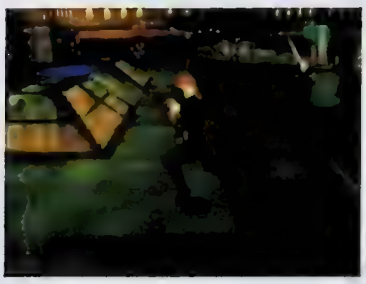
Activision verkar lyckas med konststycket att släppa ett filmlicensspel redan innan filmen är färdig.

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Neverhood
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Apocalypse







Bruce Willis borde väl vara rätt man att hindra ett ondskefullt prästerskap från att släppa loss apokalypsens fyra ryttare över en mörk framtidsvärld där en blandning vetenskap och religion håller befolkningen i schack. I alla fall om han får en uppsättning futuristiska förintelsevapen och ett gäng coola repliker till sitt förfogande.

Activision lanserar *Apocalypse* som ett actionäventyr men begreppet shoot 'em up ligger nog närmare till hands. Handlingen framskrider i stort sett linjärt och för det mesta behöver man bara hålla koll på vilket vapen man valt och var dummingarna står och lurar. Sedan är det bara att rusa fram och skjuta allt vad man orkar i sann arkadstil.

En av de största finesserna är något som utvecklarna har döpt till "bakgrundsasynkron CD-laddning" vilket innebär att spelinformationen laddas in kontinuerligt under spelets gång. Något som teoretiskt sett gör det möjligt att konstruera en bana som fyller hela skivan och går att spela utan avbrott. Ett inte helt obetydligt tekniklyft, helt enkelt. I praktiken har man dock valt att inte utnyttja den här möjligheten fullt ut eftersom det finns begränsningar i hur mycket data som kan laddas samtidigt som spelet ska rulla på i något så när hyfsat tempo. *Apocalypse* består istället av fyra mycket stora och sinsemellan helt olika miljöer som behärskas av varsin apokalypsryttare; Döden, Pesten, Kriget och Svälten. Som Bruce naturligtvis ska expediera med hjälp av sin arsenal av laservapen, elchocker, granater, eldkastare och raketer. Och som extra bonus kan man hitta musikvideor med bland andra Smashing Pumpkins mitt inne i spelet.

Den andra stora nyheten i *Apocalypse*, det där med att göra ett filmspel utan film, är dock en mera genomskinlig gimmick. Bruce Willis har inte större betydelse för det här spelet än de idrottsstjärnor som brukar låna ut sina namn och röster till diverse sporttitlar. Dock cirkulerar det redan obekräftade rykten om att en film med Bruce Willis verkligen är på gång så knepet kanske lyckades bättre än förväntat.

JS

TEKNIKLYFT

Smash-TV möter *Pitfall* med lite inslag av *Contra*. Fast i 3D. Och med Bruce Willis. Det känns som en lämplig beskrivning av receptet bakom *Apocalypse*. Det handlar om att skjuta och det handlar om att skjuta mycket. Stanna upp och tänka behöver man inte göra i onödan utom möjligtvis vid vissa plattformsinslag där kameramannen ibland ställer till onödiga problem genom att välja mystiska bildvinklar. Den nya laddningstekniken är mycket lyckad och fungerar så väl att jag faktiskt inte la märke till de uteblivna laddningspauserna förrän jag läste om dem. Vilket borde vara ett bevis så gott som något. Och man kan ju tänka sig vad det här kan betyda för framtida äventyrsspel.

Hur som helst är *Apocalypse* ett synnerligen actionpackat, om än ytterst enkelspårigt, spel med massor av adrenalinkickar att hämta för den som gillar kraftfulla vapen och spektakulära specialeffekter. Om man står ut med att höra Bruce Willis skrika machoklyschor en gång var femte sekund.

Jonas 84

GRAFIK 84
Mörka men tjusiga miljöer med specialdetaljer som ibland är lysande.

SPELBARHET 86
Mycket funktionella och lättbegripliga kontroller. Men de skiftande kameravinklarna kan ibland ställa till onödigt trassel.

LJUD 83
Tunga vapeneffekter, hetsigt beat, bra musik och en vrålande Bruce Willis. På gott och ont.

UTMANING 80
Svårt är väl inte rätta ordet men stort är det i alla fall. Frågan är bara om intresset håller hela vägen.

TOTALT
Ingen banbrytande klassiker men ett actionladdat äventyr för den som gillar mycket skjutande.

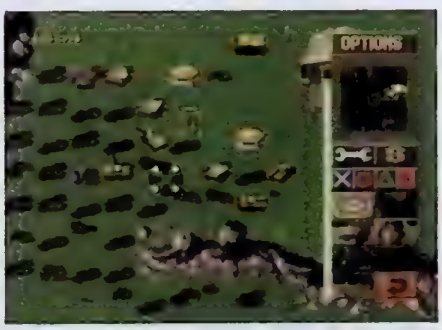
81

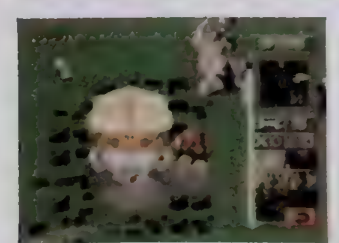
SPELTYP — Strategi
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Westwood
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Command & Conquer: Retaliation

Det osar pyrt om Westwoods *Command & Conquer: Retaliation*. Det lever inte riktigt upp till de höga förväntningarna och får fansen att bli lite missnöjda.

Det har inte hänt så mycket med den här serien sedan föregångaren. *Command & Conquer* var bra när det kom trots vissa brister. När uppföljaren *Red Alert* släpptes ett år senare hade Westwood kompletterat bristerna och bjöd på ett snabbare och mer varierande strategispel. *Retaliation* är det tredje spelet i serien, men tyvärr har det inte tillräckligt mycket nyheter i bagaget för att tillfredsställa de riktigt inbitna strategispelarna. Visserligen finns det en mängd nya vapen, byggnader och trupper att förfoga över, men det känns bara som en fernissa utan djup. Efter att ha spelat igenom de två CD-skivorna kan man att konstatera att *Command & Conquer: Retaliation* är lite för lätt och inte innehåller alla de nödvändiga ingredienser som det skulle ha behövt för att kännas intressant. Westwood hade inte behövt göra någonting revolutionerande med den här uppföljaren, men de kunde ha haft den goda smaken att åtminstone tillföra ett par nya vinklar. Inte bara några pyttesmå uppgraderingar som nästan passerar obemärkt.





Roligast i *Retaliation* är Skimrish Mode. Inget nytt men fortfarande lika roligt. Och med en linkkabel och en levande motståndare får spelet givetvis helt andra dimensioner. Spel mot datorn är inte lika roligt. Oftast sätts den artificiella intelligensen ur spel och motståndet är näst intill löjligt.

Westwoods tredje PlayStation-spel i *Command & Conquer*-serien rekommenderas främst till de som inte redan har spelat någon av föregångarna. Mer erfarna strategispelare kommer troligtvis att bli besvikna på att spelet inte har mycket mer nyheter att bjuda på än lite nytt krigsmateriel och några omdesignade banor.

MJ

FORTFARANDE KUL

Det är fortfarande kul att leka ÖB på PlayStation, men det går inte att bortse ifrån att Westwood har snålat lite den här gången. Den senaste PC-versionen *Tiberian Sun* hade betydligt fler nyheter att bjuda på än vad *Retaliation* har. Det är trist att vi konsolspelare inte prioriteras i första hand, men så har ju PlayStation sina brister vad det gäller spel i den här genren. Nu kan jag bara hålla tummarna för *Starcraft* till Nintendo 64.

Martin 82

GRAFIK 83
Funktionell men fattig grafik som kunde ha varit bättre.

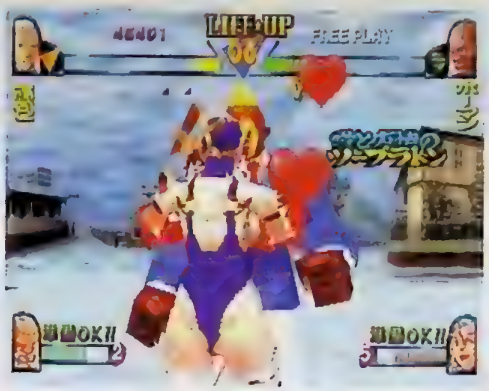
SPELBARHET 84
Lite krångligt i början.

LJUD 80
Sedvanliga explosionsljud samt en underlig kompott av varierande musikstilar.

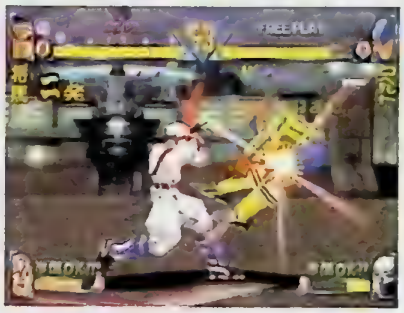
UTMANING 83
Vissa uppdrag har en tendens att vara för simpla och meningslösa.

TOTALT
Nästan identiskt med föregångaren.

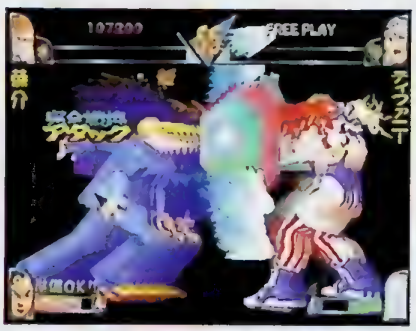
84



SPELTYP	Beat 'em up
UTGIVARE	Virgin
UTVECKLARE	Capcom
DISTRIBUTION	Egmont
SLÄPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	



Är två PlayStation-skivor fyllda med pastellfärgat manga-våld en överdos?



Rival Schools

Att låta en flock rivaliserande japanska gymnasieelever göra upp på skolgården är väl en av de mera originella bakgrundshistorier i beat 'em up-historen. Och den fungerar naturligtvis lika bra som någon annan. Arkadversionen släpptes förra året och den starka kopplingen till manga och anime gick tydligen hem. Spelet befolkas av ett tjugotal karaktärer eller snarare karikatyrer av vad man kan förmoda är ett tvärsnitt av trender och stilar i schablonbilden av japanska tonåringar och skollärare. Det handlar om fotbollsfreaks, neopunkare, bimbos, gängledare, kampsportare, baseballspelare och naturligtvis också den obligatoriska skoluniformstjejen med minikjol och guppande bröst.

Alla har tillgång till en rik uppsättning slag, sparkar och projektiler och det finns dessutom mängder av specialattacker med fantasifulla namn som Shomos Hundred Balls eller Bomans Best Rush att liva upp föreställningen med. Ett lite udda inslag är att man med hjälp av sin lagkompis kan utföra särskilt förödande par-attacker som i princip kan göra slut på motståndaren direkt. Specialeffekterna varierar beroende på vilken lagkamrat du valt men alla har de ett flertal spektakulära och framför allt färgsprakande manövrar på lager vilket gör att matcherna ibland tenderar att bli rena fyrverkeriuppvisningarna när båda lagen ger sig på varandra med det grova artilleriet.

De båda CD-skivorna är fullmatade med karaktärer och spelformer och hemligheter. Den rena konverteringen från arkadspelet är givetvis ett av huvudnumren men här finns också ett avancerat Training Mode, flera olika turneringar och en multispelarvariant där man turas om att slåss i så kallade tagteams. Och dessutom en hel mängd bonusspel med teman från baseball, fotboll, prickskytte och mycket annat. *JS*

HYSTERISKT

Rival Schools är inget för den som är rädd för att få en överdos av syn- och hörselintryck. På något sätt känns det som om Capcom har gett sig sjutton på att göra det slutgiltiga japanska, specialeffekts-, multispelar-, 3D-beat 'em up-spelet. Eller så driver de bara med oss. Eller båda delarna. Det här är i alla fall inget spel för coola finlirare som vill kunna behärska varje specialmanöver och förnedra sina motståndare med total kontroll av varje moment i matcherna. Visst finns det anledning att försöka nöta in åtminstone ett par, tre fräcka kombinationer även i det här spelet men lika ofta ligger behållningen i att se resultatet av en rad slumpmässiga knapptryckningar.

Givetvis är risken stor att man tröttnar när den första entusiasmen har lagt sig och den vinnande taktiken blir ibland ett alltför ensidigt bollande med specialattacker. Den som har tålamod att utforska alla möjligheterna på de här bägge CD-skivorna får dock en stor dos humoristiskt beat 'em up av gammal fin Capcom-klass som belöning.

Jonas 80

GRAFIK 85
Snygg och smidig konvertering av arkadoriginalet.

SPELBARHET 81
Hög precision, men alla specialeffekterna förvirrar ibland lite väl mycket.

LJUD 87
Solitt och väldigt japanskt beat 'em up-beat i gammal fin Capcom-anda.

UTMANING 85
Multispelarfunktionen och extraskivan förlänger livslängden betydligt.

TOTALT
En julklapp till alla Capcom-fans, laddad med överraskningar och specialfunktioner.

82

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Accolade
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Test Drive: Off Road 2

Om du gillar att leka med bilar i snö, grus, vatten och lera är kanske *Test Drive: Off Road 2* ett hett val.

Som vanligt i Accolades serie *Test Drive* finns det en hel del intressanta fordon att välja bland i det här spelet. Och vem vill inte sätta sig bakom ratten på en Hummer, en Ford Explorer eller en Land Rover?

Nu måste man här dock göra sig förtjänt av det nöjet den hårda vägen. Vilket i det här fallet innebär att man startar World Tour-tävlingen med en mycket liten summa pengar som precis räcker för att köpa en enklare kärra. Och sedan gäller det att vinna. På Hawaii, i Marocko, i Mojave-öknen, i Schweiz och så vidare. Man tävlar mot fem motståndare och mot en tidsgräns. Vinner man ett lopp får man förutom ära också en summa pengar och kan förhoppningsvis så småningom köpa ett lite fräckare fordon.

Som platserna antyder är de olika tävlingarna rejält varierade i fråga om underlag och terräng. En gemensam faktor är dock att det handlar om tuff körning genom moder naturs allra värsta partier. Men så är de här bilarna också byggda för att tåla stryk. Naturligtvis varierar även väder och ljusförhållande och svårighetsgraden ökar efter hand. Totalt består World Tour av fem klasser med sex banor i varje och när allt är vunnet öppnas två extra banor och möjligheten att köra alla banorna spegelvänt. Dessutom tillkommer det ett antal hemliga bilar till de dryga 20 fordon som finns tillgängliga från början.

Givetvis kan man även välja att träna och köra enstaka lopp men World Tour är den stora behållningen i *Test Drive: Off Road 2*. Tänk bara på att greppa ratten med tummarna på utsidan. De går lätt av annars. Tummarna alltså. *JS*

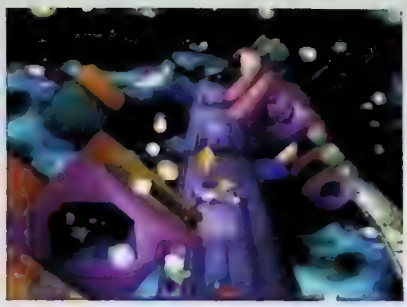
INTE ROAD

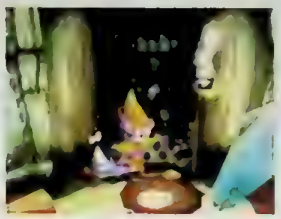
Att braka fram genom grönskan i en Hummer skulle naturligtvis inte kännas helt fel. Tråkigt nog har Accolade inte lyckats förmedla så mycket av den känslan här. Det känns tjatigt att behöva upprepa det men racingspel handlar mycket om känsla. Fartkänsla eller körkänsla eller som i det här fallet känsla av brutal råstyrka och tyngd. Det är ett stenhårt jobb att navigera ett fyrhjulsdrivet monster genom i stort sett väglöst land. Hjulen spinner, bilen hoppar som en bångstyrig häst och man måste kämpa med ratten för själv få bestämma färdriktningen.

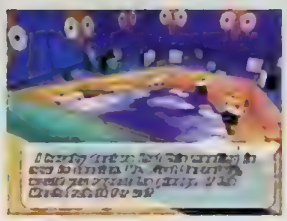
Det här är känslor som naturligtvis är oerhört svåra, om inte omöjliga, att förmedla i ett spel. Men det räcker i alla fall inte med känslan av att man bara sitter och tittar på när ens bil lite planlöst seglar omkring på banan. *Test Drive: Off Road 2* är ännu ett sådant där spel som duger men som ändå känns lite menlöst och tamt. Gillar man terrängkörning håller World Tour länge men att man inte kan vara två är en avgörande brist. Och jag tröttnade ganska fort.

Jonas 72

GRAFIK 74	SPELBARHET 76	TOTALT
Ren och snygg men ingenting som man direkt jublar över.	När man väl har vant sig vi den lite aviga kontrollen flyter allting på som det ska.	Ännu ett hyfsat bilspel som säkert hade fått toppbetyg för några år sedan. **70**
LJUD 69	**UTMANING 70**	
Enahanda musik och monotont motorljud.	Att bara kunna spela ensam är förödande för livslängden trots mängder av läckra fordon.	







SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

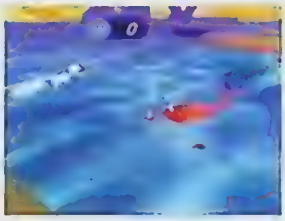
Starshot: Space Circus Fever börjar väldigt lovande. Men redan på första banan märker man att någonting är fel. Och det är synd på ett spel som hade kunnat bli kanske årets visuella upplevelse.

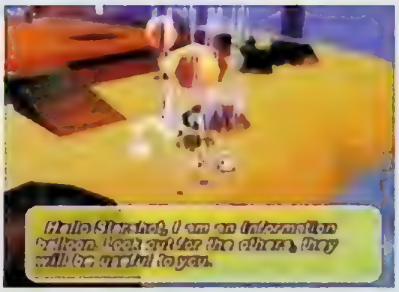
Starshot: Space Circus Fever

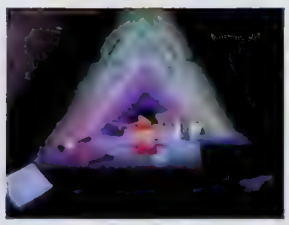
Att ett spel är en visuell upplevelse behöver inte betyda att det är ett otroligt snyggt eller realistiskt spel. Grafiken är inte som i *Wave Race 64* där man slås av vågornas fantastiska struktur eller *Super Mario 64* där den är knivskarp. Men det är personligt tecknat med känsla för färg och figurer. Karaktärerna är udda fantasityper, miljöerna är drömlika världar, färgerna är matta och pastelliga.

Med den karakteristiska cirkusmusiken och figurernas tal som mest låter som bla-blabla fast med fransk accent, hade *Starshot* verkligen kunnat bli en intressant ljuspunkt i vintermörkret. Istället glimmar det till som hastigast innan det slocknar. För efter den pedagogiska och genomgripande inledningsdialogen famlar man i mörker. Till en början vet man inte alls vart man ska gå. Och efter bara några steg har kameravinkeln ändrats så mycket att det är svårt att avgöra vad som är framåt och bakåt.

En rymdcirkus har i alla fall splittrats av någon elak typ som inte gillar roliga upptåg, och fått konkurrens av Virtua Circus. Genom sju världar ska huvudfiluren Starshot utföra olika uppdrag för att komma framåt och för att få fortsättningen på den annorlunda sagan. Banorna är stora och väldigt varierade, men det finns problem på andra fronter. Kontrollen är värdelös. Det spelar ingen roll hur bra ett spel är, fungerar inte kontrollen som den ska kan man lika gärna låta bli att ge ut spelet, krasst sett. Bitvis är det förvirrande i vilken riktning man ska gå. Ska man följa pilarna, lyssna på budskapen i upplysningsballongerna längs vägen, lita på







något välvilligt djur man möter eller göra som det antyddes i mellansekvensen? Ingen vet. Mest blir det att man springer runt ostrukturerat och pratar med folk, alternativt misslyckas med att ta sig vidare för att utmaningarna är så stora. Ramlar man till exempel i vattnet blir man direkt uppäten av en Mario-rip-off-fisk. Det spelar ingen roll vad man än gör. Fisken är där och smäller ihop käftarna direkt.

Förutom styrningen, är kameravinklarna ett irritationsmoment. Huvudkaraktären är liten, och syns knappt som det är. Om man zoomar in honom håller det tills man har gått fem steg, sedan är han liten som en prick igen. Spelets alla gulliga små detaljer är också så små så att man knappt upptäcker dem.

Det känns som att *Starshot: Space Circus Fever* hade kunnat bli en riktig stjärnsmäll om det hade utvecklats några månader till. Men som det ser ut nu blir det nog mest ett svart hål.

LL

RYMDBLOMMA

Det är nog ett gäng uppfinningsrika typer som ligger bakom detta. De har kommit på en så bra story om en rymdcirkus, och de har tecknat med sådan inlevelse och fenomenal träffsäkerhet. *Starshot* är unikt, det liknar inget annat spel. Tyvärr snurrar det nog runt i ett alldeles eget solsystem. Det verkar som att spelutvecklarna och programmerarna har kommunicerat via satellit, eller att den som hade hand om spelbarheten åkte på semester till Mars. Men eftersom originella spel som det här syns till ungefär lika ofta som Halleys komet vill jag inte dumpa det som bränsle direkt. Nästa stjärnfall önskar jag mig en uppgraderad tvåa.

Lovisa 70

GRAFIK 83
Fantasifullt, annorlunda och konstnärligt, men tyvärr dimmigt och oskarpt.

SPELBARHET 67
Svårstyrt och osmidiga kameravinklar.

TOTALT
Slöseri med fin grafik och välplanerad musik.

LJUD 81
Fantastiskt originell cirkusmusik och franskklingande tal.

DYNAMIK 64
Irriterande dålig kontroll och ogenomtänkt spelupplägg.

69

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

ÄNTLIGEN TILLBAKA

Final Fantasy Tactics

549:-

VI HAR ÄNTLIGEN LYCKATS FÅ TAG PÅ SQUARE'S FANTASTISKA TAKTISKA ROLLSPEL
DETTA SPEL TILLVERKAS INTE LÄNGRE OCH KOMMER INTE ATT SLÄPPAS I SVERIGE

Metal Gear Solid

439:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER
1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

VILL DU SPELA USA SPEL ??

RING FÖR INFO

ÖVRIGT USA 439:-

Bushido Blade 2	Kartia
Bridandine	Saga Frontier
Clock Tower 2	Tactics Ogre
Deception 2	Tales Of Destiny
Dragon Seeds	Thunderforce V

Xeno Gears

439:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Brave Fencer Musashi

439:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
SPELBART DEMO PÅ FF8

Parasite Eve

439:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7!
ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG.
DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

TUROK 2

499:-

BEGRÄNSAT ANTAL

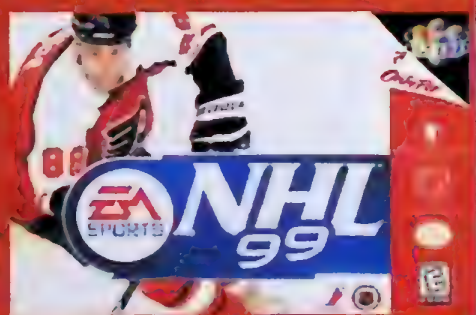
NINTENDO 64

NHL 99

499:-

BEGRÄNSAT ANTAL

NINTENDO 64



RAYMAN 2

499:-

BEGRÄNSAT ANTAL

NINTENDO 64

V RALLY

499:-

BEGRÄNSAT ANTAL

NINTENDO 64

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av:

GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Under 15 år?
Skicka skriftlig beställning med förälders underskrift

Outhämtade försändelser debiteras med 149:-

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg (eller Japan)
Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

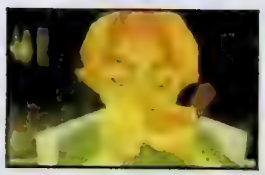
SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

fokus

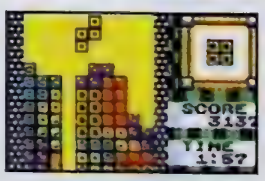
final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • galna • retro

FEM FAVORITER

Rollspel: Legend of Zelda: Ocarina of Time
Hur kommer någon att någonsin kunna överträffa det här?



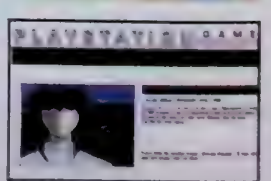
Minispel: Tetris DX
Äntligen kan man spara sina high-scores.



Arkadspel: Dance Dance Revolution
Vem sa att man inte får kondition av att spela TV-spel?

Fenomen: Cosplayers
Vad gör man inte för att få uppmärksamhet.

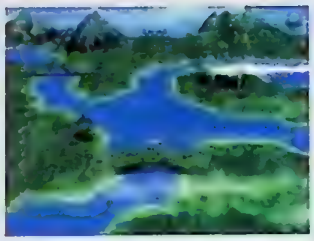
Internet: PlayStation Gamer v. 2.0
En av världens bästa spelsiter. Nu i ny tappning.
[www.actionstation.no/psgamer]

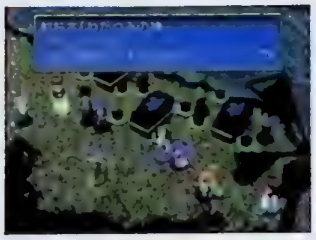


rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Under 1998 släpptes fler bra rollspel än på många år, särskilt i USA. Och både Square och Sony har redan börjat arbeta för att göra 1999 ännu bättre.





THE LEGAIA

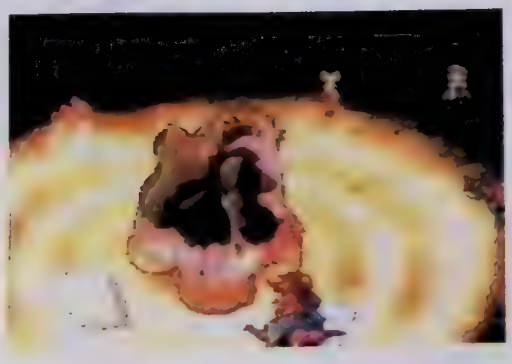
SONY • PLAYSTATION

Efter framgångarna med *Wild Arms* och *Alundra* bestämde sig Sonys främsta RPG-division Contrail i slutet av förra året för att börja producera sitt första tredimensionella rollspel. I slutet av oktober släpptes det färdiga resultatet i Japan.

The Legaia är inte helt olikt *Wild Arms* till sitt utseende, även om grafiken inte längre är pixelbaserad. Det förekommer en del förrenderade sekvenser men framför allt handlar det om äkta 3D-grafik som skapas i realtid och som går att studera ur alla tänkbara vinklar. Spelet har tre huvudpersoner, Van, Noa och Ghara, som alla har avancerade rörelsescheman för att kunna agera så realistiskt som möjligt i olika situationer. Varierande perspektiv och dramatiska kameraåkningar är också viktiga inslag som får både karaktärerna och omgivningarna att kännas levande.

Ett av Contrails främsta mål var att göra striderna i *The Legaia* lika spännande som i ett bra beat 'em up-spel och därför har man utvecklat ett unikt kampsystem som går under kodnamnet Tactical Art System (TAS) och som går ut på att spelaren trycker in olika knappkombinationer för att få karaktärerna att utföra olika specialattacker.

The Legaia är Contrails mest innovativa projekt hittills, men frågan är om det var så smart att överge den vackra pixelgrafik som just hade blivit lite av deras kännetecken.



SAGA FRONTIER II

SQUARE • PLAYSTATION

SaGa Frontier är Squares klart sämsta PlayStation-RPG så det kanske inte är särskilt oväntat att uppföljaren inte har många likheter med originalet. Den mest påtagliga skillnaden är grafiken, som nu är handmålad och ger *SaGa Frontier II* sitt unika utseende. Det finns inte heller flera olika karaktärer att välja mellan redan i spelets början, utan man börjar med en huvudperson och följer sedan honom ensam under första delen av äventyret.

Huvudpersonen heter Gustav och är prins i ett land som han förväntas börja regera när hans far inte orkar längre. Men innan han är gammal nog börjar folk att prata om att både Gustav och hans mor kommer att bli utvisade på grund av att de inte besitter vissa magiska färdigheter. Plötsligt försvinner Gustav och syns inte till förrän den dag han upptäcker att han faktiskt behärskar vissa magiska krafter. Det är då spelet börjar.

AV MARTIN JOHANSSON

anime express

Efter att ha läst era reaktioner på min artikel om Tokyo Game Show har jag förstått att många av er är intresserade av begreppet Cosplay. Utan att gräva alltför djupt i ämnet ger jag er en enkel beskrivning av fenomenet.

COSPLAY

Att klä ut sig är inte speciellt konstigt. Maskerad är ett begrepp som vissa tycker låter pinsamt eller bara roligt. I Sverige är vi inte mycket för att klä ut oss, men ibland händer det. Medeltidsveckan på Gotland är ett sådant exempel. I Japan har det i alla tider varit populärt att klä ut sig. Men Cosplay ter sig, i våra ögon, som något extremt. Cosplayers hänger sig åt just det, Cosmic Play. Därav namnet Cosplay. De freakar ut på bästa sätt.

De flesta som deltar i Cosplay är oftast inte helt inbitna Otakus, men de finns. Många är flickor som helt enkelt gillar att klä ut sig och få uppmärksamhet på spel– och seriemässor, där det oftast även är tävlingar om vem som har den bästa kostymen. Mässan Comiket är en av de mest populära och besöks av drygt 250 000 människor, alla är dock inte Cosplayers men det finns gott om dem.

Cosplay är lite av en identitet som man lånar. Manga, anime och spel är väldigt stort i Japan och det är därifrån japaner finner sina idoler. Storfavoriter som Chun-Li, Lum och Ryu finns , men även smalare karaktärer som Maria Braun i *Kishin Heidan* och sockertopparna från *Idol Defence Team Hummingbird* finns representerade bland Cosplay-fansen. Allt du kan tänka dig, till och med människor som sätter på sig stora fluffiga dräkter och leker Totoro.

De flesta lägger ned timmar och åter timmar för att bli så lika sina favoritkaraktärer som möjligt. Besatthet är ett av orden som beskriver detta japanska fenomen. Se bara på Cloud! Det är Cloud!

Cosplay är en ganska dyr hobby. Dräkterna kan kosta allt från 7000 kronor och uppåt. På Internet finns det affärer som säljer dräkter som kostar mer än 20 000 kronor, vilket förklarar det mesta. Mer händiga fans väljer det billigare alternativet och gör oftast sina egna kläder.

På senare tid har Cosplay spridit sig till väst. Störst är det i USA, men det börjar få fotfäste i Storbritannien och Frankrike. I Sverige vet jag faktiskt inte om något Cosplay-party ägt rum ännu, men det är inte helt omöjligt. Speciellt nu när trenden alltmer blir internationell.

På Internet finns det gott om fansiter. En av de bättre är Tokyo Cosplay Girls, som håller hög standard. Bilderna i artikeln är till exempel hämtade därifrån. Mer om detta udda ämne finner du alltså på Internet. Sök bara på ordet Cosplay så kommer du att hitta horder av japanska och västerländska siter. Lycka till.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Trots att det var ett av årets mest efterlängtade PlayStation-spel fick *Metal Gear Solid* nöja sig med andraplatsen på de japanska topplistorna. Överst låg den senaste versionen av *Pokémon*. Vad annars?

POCKET MONSTERS PIKACHU

NINTENDO • GAME BOY

Allting som går bra vräks ut i fler versioner, format, färger och former. Det kommer aldrig att ta slut så länge pengar är någonting värdefullt. De röda och gröna kassetterna av gigasuccén *Pocket Monsters – Pokémon* i USA – till Game Boy sålde i nio miljoner exemplar. Så självklart ska kidsen ha en gul kassett i samlingen också. Skillnaderna mellan det här och de tidigare spelen är att grafiken är ny, förändrad och förbättrad, att det finns mer information att hitta om minimonstren, att man kan finna monster på nya platser och att Pikachu kan prata! Spelet är kompatibelt med *Pocket Monsters' Stadium* och med Pocket Printer, så att man kan ta bilder av sina nya vänner och samla i ett litet minialbum, kanske? Det är tur att någon annan uppfinner allt det som man inte trodde att man behövde.

POCKET HELLO KITTY

NINTENDO

Som om det inte räckte med Tamagotchi, Pocket Pikachu, Sega VMS, Lovegety, Neo Geo Pocket och Mini Classics slår Nintendo nu till på att ge oss ytterligare ett husdjur i fickformat. Hädanefter kommer det att pipa från alla möjliga och omöjliga håll. Nu finns det ju till och med små spel som man kan spela på sin mobiltelefon. Visserligen inte mer avancerade än klassiska Masken, men ändå. I jakten på de superstressade spelarna producerar företagen konsoler som är så små att de går att ta med överallt. Så att man, om man inte har tid att vara hemma framför TV:n, i alla fall kan spela på väg till och från sina aktiviteter. Och för säkerhets skull piper de så att man inte ska glömma bort dem.

Mammor och pappor som inte har tid att skaffa barn för att de föredrar att tänka på karriären kan köpa en Tamagotchi att skämma bort och uppfostra, folk som inte har tid att gå på krogen och ragga kan köpa en Lovegety och få flirtandet skött på den vägen. Till och med friluftsmänniskor som gillar att vara ute i naturen kan fiska virtuellt med hjälp av en portabel fiskeenhet. Det senaste tillskottet i familjen Bärbar är Pocket Hello Kitty, som i Japan redan attraherar inte bara de tilltänkta kvinnorna under trettio utan även de över trettio. Hello Kitty är den lilla vita katten med rosetten på örat. Och nu kan man på en liten, rosa såklart, konsol från Nintendo, föda upp den lilla katten på samma sätt som med Pocket Pikachu. Det är inte frågan om att det här kommer att sälja. Det är frågan om i hur många miljoner exemplar det kommer att skeppas ut i världen. Pocket Hello Kitty åt folket. Det är en livsnödvändighet.

WONDERSWAN

BANDAI

Game Boy ligger ju alltid ett steg före alla andra portabiliteter, särskilt nu när den lilla konsolen har börjat att ta jättekliv förbi de konkurrerande företagens motsvarigheter. Men trots att alla ligger hopplöst långt efter Nintendo, ger de inte upp. I samma veva som Game Boy kommer med färgskärm, strax efter det att den dessutom har blivit både snyggare, smidigare, bättre och fått kameratillsatsen, passar Bandai på att lansera sitt svar på bärbar spelglädje. Och de kunde ju inte ha valt ett bättre tillfälle. Inte ett bättre namn heller för den delen. Men bara för att konsolen vid en första anblick ser ut som en ful ankunge i jämförelse med Game Boy i aluminium betyder det inte att den inte kan växa upp till någonting som gör mera skäl för namnet. Med riktigt bra spel och kanske några uppgraderingar kan Wonderswan bli intressant. Men som det ser ut är det ingen som behöver göra sig besväret att försöka att komplettera Game Boy.

Väntan är över!

Världens mest efterlängtade spel är snart här!

Hockey-Feber!

Hyr idag!

Nintendo 64 hyrkassetter finns hos välsorterade videobutiker!

Missa inte vårt superhäftiga Rental Kit till NHL 99!

NINTENDO 64

NINTENDO 64 HYRKASSETTER SALJS OCH MARKNADSFORS AV AB SVENSK FILMINDUSTRI, 127 83 STOCKHOLM, 08-680 35 00.

online

av Mats Lundgren

Väntan på att *Zelda* ska slappas har varit hård. Men med spelet i butikerna och omgående i konsolen kommer få att ha tid för sina hemsidor. Tursamt nog finns tips om användbara länkar i ämnet samlade här. Och naturligtvis också länkar till mycket annat intressant i konsolväg.

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

När detta skrivs har hela redaktionen precis återvänt från spelmässan i Älvsjö där vi uppslukades av *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Redan nu darrar luften av de nya websidor som tillägnas spelet. Tre, fyra borgar in i spelet står det dock helt klart att *Zelda*-fantaster inte kommer att ha tid över att göra särskilt mycket webjobb under december. Spelet tar för mycket tid. Men några få nya stället kan vara värda att bokmärka eftersom det kanske ändå läggs upp tips där när spelet väl har släppts och webmasterns eget spelande fortskrider.

Zelda Online börjar bli så välfylld att siten nog snart tar sig till en egen adress. **Zelda 64 Central** har byggts ut med nya bilder, musik, kartor och ett nyhetsbrev man kan prenumerera på. Plus länkar till systersiter. En packe med *Zelda*-filmer hittar man dessutom på **Video Games**.

Bland de nya Nintendo 64-sidor som uppstått sedan sist finns tyska **The Club 64** som utlovar en konstant ström av nyheter i sin bevakning av konsolen. Lika ny är **N64 Web**.

N Central hade också premiär nyligen, med fokus på både Nintendo 64 och Game Boy. Och intressant information om The Big N finns på **Debbies hemsida**. Engelska **N64CC** är en ny och ambitiös site som samlar nyheter kring konsolen, har recensioner och smygtittar, MIDI- och RealPlayer-filer samt utlovar exklusiva intervjuer.

Så kan vi konstatera att *Pokémon*-febern sprider sig. **Bombac1's Web Page** utlovar allehanda tips för att få de små sakerna att må bra. Han har även lyckats få till det med sina *Mario Paint*-låtar. *Pokémon* har även fått sin egen newsgroup, tnn.games.pokemon, meddelar **Pokémon Master**. Jeffrey J Billings har dessutom startat **Pokemon Chat**.

Piratspel

En rätt ställd fråga i Sonys diskussionsgrupp kom med ämnesrubriken: "Is this rec.games.video.sony.pirate?". Under det senaste halvåret har man i diskussionsgrupperna alltmer ogenerat diskuterat hur man knäcker kopieringsskydd i olika spel, för att bränna egna piratkopior. Allt fler verkar "glömma" att det är illegalt. Nu tillåter inte utrymmet någon längre utläggning i ämnet, men alla ni som inte låtsas om att det är olagligt att bränna kopior av spel som andra har tillverkat, borde fråga er vad som händer om ingen betalar för spelen som ges ut? Kommer spelindustrin då fortsätta att producera spel direkt? Fundera på det.

PlayStation Fan låter hälsa att de har uppdaterat sin databas och nu har fusk och tips som man inte kan hitta någon annanstans. Samt att man har börjat att lotta ut saker. Just nu kan alerta gamers vinna en Arcade Rex.

Spyro the Dragon blev en succé, med all rätt. Det är inte ett helt lätt spel heller, så många har frågat efter tips. En guide finns på **Game Informer** där det även finns buntvis av andra nyttiga saker. Siten är en mix av nyheter och förhandstittar samt inte minst snygga och bra FAQs. Rekommenderas.

Pajkastning

En snygg fast lite svårbegriplig (den är på polska) site heter **Axon PSX Site** och innehåller både nyheter, releaser och ett galleri med både omslag och skärmbilder, översättningar och en hel del om *Metal Gear Solid*.

Den amerikanska musikindustrin vill förbjuda mp3-formatet och jagar redan livet ur alla som lägger upp sådana ljudfiler. Många siter med mp3-filer som huvudnummer har därför stängt eller plockat bort filerna. Detta har drabbat *Final Fantasy VII* vars musik i mp3-format bara går att hitta ibland. Om inte **Mindway** eller **RPGhaven** har någonting upplagt kan man kolla nya sidan på **Banzai Bobs Final Fantasy Website**, uppsatt av en norsk nabo med egen hemsida.

Under månaden som gick såg vi en hejdundrande pajkastning mellan författare och utgivare av guideböcker till *Metal Gear Solid*. Utan att ta ställning i ordkriget finns en länk till att av förlagen som intresserade kan spana in. **Versus Books**.

Apropå att förlora i sitt favoritspel gjorde Cardigans fyra olika slutvarianter på videon till *Gran Turismo*-låten *My Favourite Game* och alla bojkottades av MTV. Svenska **Hype** har dock lagt upp filmerna på sin systersite om **Cardigans**. En av varianterna är faktiskt huvudlös, åtminstone på slutet...

Gran Turismo är också ett av inslagen på nystartade **PSX Location** där man även hittar rykten om PlayStation 2, recensioner, koder och länkar. Ytterligare en sevärd hemsida om PlayStation är **Lazerhouse**.

Så meddelas att öppningssekvensen i den amerikanska versionen av *Lunar* nu finns upplagd hos **Working Designs**. Fans av det japanska orginalet har hyllat företaget för att musiken i stort sett behålls oredigerad i den översatta versionen.

Drömfart

Se där vad en ny konsol kan få fart på både snack och fanskaror. En hel uppsjö av webaktivitet har uppstått i kölvattnet av Segas framtidsplaner. Flitigast av alla siter är Jason med sin **Sega-Dreamcast.org** där han roar sig med att länka till andra siter i ämnet. Sist vi kollade hade han 168 länkar. Plus systeminformation, nyhetsreleaser och annan fakta. Nystartad i genren är **DC-Zone** med nyheter och en hårdvarusektion. Färsk är också **Sega's Official Dreamcast Site**, fast den är på japanska. **Dreamcast X** är en nystartad site som ska fyllas med nyheter, spelrecensioner och smygtittar.

Det väckte en smärre sensation när **Fastest Game News Online** rapporterade att Square har tagit emot fem utvecklingsmaskiner från Sega. Man drog den något förhastade slutsatsen att *SaGa Frontier II* sannolikt även skulle bli en Dreamcast-release. Men åtskilliga spelföretag har i alla fall tagit emot alla dessa utvecklingsmaskiner utan att det har lett till spel för just denna plattform.

Andra Sega-siter finns är **DC3d**, **SegaDC Game-Online**, **Alliance iNc** och **DC Technical**. Och Hardcore Gaming Network låter hälsa att man redan har förberett grönsaker med Dreamcast.

När du ändå är ute och surfar, varför inte svänga förbi Douglas L. Ericksons **SegaNet** som är fylld med Sega-relaterat material.

Zelda-zlummer

De vanligtvis så flitiga rollspelarna verkar nästa ha totalsomnat i avvaktan på Nintendos prognoshit. Några strötips från Super PLAY-läsarna gäller tidigare säkra vinnare. Stefan Gancer vill anmäla **RPGamer** samt sina egna siter **GancerRPG** och **GancerClassics**. Och får man en stund över kan man alltid klicka över till en site där du kan skicka ett *Final Fantasy*-vykort till en kompis genom **Final Fantasy Postcard**. Bobby Westberg har gjort **Final Fantasy VIII Site**. Tony Eriksson i Vällingby satsar på anime och tipsar om att det nu går att få tag i rariteter genom att besöka **SFbok** och botanisera i deras sortiment.

Brassa på!

Eller som man brukar säga "träffa många, skjut med hagel". Fast våldsspelsopportunister vill ju bara missförstå sådant. För den som inte förstår betyder det "bygg en site för flera format så kommer många besökare". Det är någonting som många också gör. En ambitiös svensk spelsite har öppnats i form av **Missil.net**. Med tonvikt på alla format finns här även en bevakning av själva spelbranschen. Intressant. Kopplat till denna site finns systersidan **Konsol.net** där man rapporterar om nyheter, manga och hårdvara, anordnar utlottningar och låter besökarna komma till tals i spelforum, samt har öppnat en pigg ljudavdelning där man kan få närmare information om den ljudliga delen i *Metal Gear Solid*, *Resident Evil 2* och *Wild 9*.

The VideoGame Zone är en köpguide till diverse konsoler. Primärt täcks Nintendo 64 och PlayStation. Nyöppnad är **The Magic Box Videogame Wizard** som samlar ihop och förmedlar nyheter, koder, releasedatum, recensioner och länkar.

Games Invasion är en annan nygjord site som har satt som mål att vara först med de senaste spelnyheterna. Och alla ni som behöver länkar till nyhetssiter inbjuds av **Gaming Central**. Kolla dock först om smaken passar.

Vi har för oss att **Console Domain** med sitt rika innehåll har förekommit på Online tidigare. Den tål dock att spanas in igen. Och i fuskstaden nummer ett **Cheat City** erbjuds hela mängder av tips. Glöm för all del inte heller att svänga förbi **Digital Ages** och **Game Assault**.

För alla med en stund över och ett gediget intresse för samtliga spelformat rekommenderas den kombinerade fransk-engelska siten **CMPI** som behandlar allt vad gamla konsoler heter i fråga om teknisk information. Den enda haken är att knappen till den engelska upplagan är svår att hitta.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: **How do I catch Snorlax?**
Subject: **Parasite EVE – $#@*&!!!!**
Subject: **Why do so many PSX games go physco at the end?**
Subject: **My Nintendo games for your trans-Formers**

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

arkad

AV MARTIN JOHANSSON

Att Sega prioriterar spelutvecklingen till Dreamcast hindrar inte deras utvecklingsdivisioner från att släppa nya arkadspel.

DIRT DEVILS

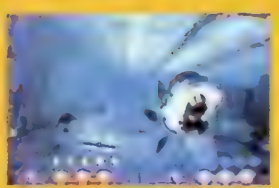
SEGA • RACING

Arkadproduktionen stannar aldrig upp hos AM3 som i dagarna lanserade sitt nya racingspel *Dirt Devils*. Här blandas element från Segas bästa bilspel samtidigt som det bjuder på en annorlunda spelupplevelse. Inspirationen har AM3 hämtat från USA där sporter av det här slaget förekommer frekvent. Det gäller att med hemmagjorda åkvidunder penetrera tre sanslöst tuffa banor som utspelar sig på en arena, i bergen och ute i öknen. Varierande underlag och hårt motstånd gör *Dirt Devils* till ett av de svårare bilspelen Sega har producerat den senaste tiden.

Dirt Devils kanske inte kommer att bli någon enorm kommersiell framgång, men spelet har de rätta ingredienserna för att locka till sig spelare som vill testa någonting nytt. Det råder en stenhård konkurrens i Japan och det kan vara en av anledningarna varför spelen blir allt mer nischade och också därmed sticker ut från mängden. Och *Dirt Devils* är verkligen inte särskilt likt något av Segas andra bilspel.

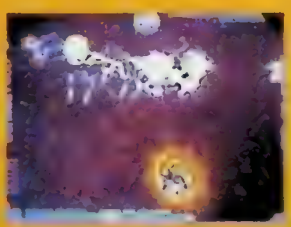
OCEAN HUNTER

SEGA • SHOOT 'EM UP



Från divisionen bakom *House of the Dead* kommer ytterligare ett ljuspistolspel. Denna gång har AM1 struntat i de zombieinfekterade katakomberna och istället fokuserat sig på havets läckerheter. Och vi talar inte om lax eller spigg utan om gigantiska muränor, människoätande hajar och åttaarmade bläckfiskar.

Upplägget i *Ocean Hunter* är väldigt likt det i *Virtua Cop*, *Lost World* och just *House of the Dead*. Den största skillnaden ligger på det visuella planet eftersom AM1 använder sig av den allra senaste versionen av arkadsystemet Model 3. Totalt finns det sju vackra men farliga nivåer i spelet som får *Hajen*-filmerna att verka mesiga.



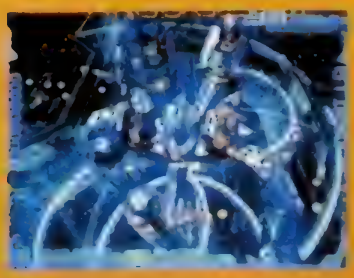
RAY CRISIS

TAITO • SHOOT 'EM UP

Taito kommer aldrig att ge upp sin mest framgångsrika shoot 'em up-serie efter *Darius*. Tidigare har vi på PlayStation fått erfara *Ray Storm* och *Ray Force* och nu släpps ytterligare ett spel i *Ray*-serien i japanska arkadhallar. Och det ser bättre ut än någonsin.

Fortfarande går det bara att välja mellan två olika skepp och vapnen är nästan desamma som i föregångarna. Vad som har utvecklats är grafiken som nu är mer detaljerad och visar gigantiska bossar och tjusiga bakgrunder.

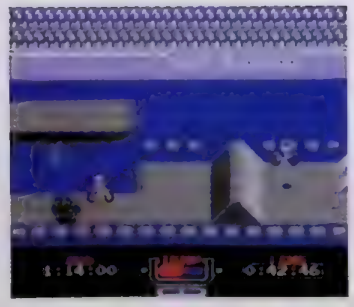
Ray Crisis är ingalunda ett trist spel trots att det bygger på ett spelkoncept som är gammalt [illegible] bast i den här formen, och *Ray Crisis* är spelet som verkligen bekräftar detta.



retro

AV MICKE WEICHBRODT

Nästan alla Shigeru Miyamotos spel har sålts i miljonupplagor, blivit världsberömda och fått ett otal uppföljare. Men det finns undantag.



Grafiken har förbättrats avsevärt sedan *Excite Bike* släpptes, men inte har motorcykelspelen blivit roligare för det.

EXCITE BIKE

NINTENDO • NES • 1984

Att Shigeru Miyamoto lade grunden för både plattforms- och äventyrsspel känner alla till. Men faktum är att han även var med och utvecklade racinggenren. Redan 1984, då både *Super Mario Bros* och *Legend of Zelda* bara existerade i hans fantasi, producerade han motorcykelspelet *Excite Bike*.

På ytan såg *Excite Bike* ut att vara ett mycket simpelt spel. Fyra små pixliga motorcyklar tävlade mot varandra på en bana fylld av kantiga hopp och hinder, farten var tämligen låg och ljudet var ganska entonigt. Det fanns två olika tävlingsmoment, ett där spelaren tävlade på egen hand mot sina egna bästa tider och ett där även tre datorstyrda spelare gjorde sitt bästa för att komma först över mållinjen. Förutom att motorcyklisterna kunde knuffa omkull varandra gjorde de ingenting mer än att köra och hoppa. Och där slutade också variationen.

Men den som tittade närmare på *Excite Bike* insåg snart att spelet hade mer djup än så. Till att börja med var kontrollen noggrant avvägd för att ge spelaren en större utmaning än vad den låga farten föreslog. Allt hängde nämligen på att man lyckades kontrollera lutningen på sin motorcykel i hoppen genom att trycka höger eller vänster på styrkrysset. Den som inte landade helt perfekt efter ett hopp tappade antingen farten eller balansen, och i båda fallen gick dyrbar tid förlorad. Dessutom var man tvungen man styra rätt i sidled på banan för att undvika hinder eller öka farten med turbopilarna.

Kontrollen var inte helt lätt att lära sig, men precis som det ska vara i välprogrammerade spel blev den som övade belönad med en otrolig spelkänsla när allting väl började flyta.

En annan sak som gjorde *Excite Bike* långt mer underhållande än man först trodde var att man kunde designa sina egna banor. Det fanns 19 olika hinder och hopp att välja mellan, och man kunde själv placera ut dem för att skapa en så rolig eller så svår bana som möjligt. Många *Excite Bike*-spelare håller säkert med om att ett av spelets bästa inslag var att försöka snickra ihop en så svår bana att ens kompisar inte kunde klara av den.

Trots att *Excite Bike* såg väldigt simpelt ut och att motorcyklarna knappast kom upp i några extrema farten var det lika genialt konstruerat som Shigeru Miyamotos mer kända klassiker. Och det är ett precis lika bra exempel på att han redan 1984 var världsmästare på spelkänsla.

AV TOBIAS BJARNEBY

bitpop

I Japan är det ingen ovanlighet att spelsoundtracks hamnar på försäljningslistorna. Nu har även västvärlden fått upp intresset för TV-spelsmusik, så i fortsättningen kommer vi regelbundet att bevaka denna nya musikgenre.

FINAL FANTASY VII REUNION TRACKS

SQUARE • DIGICUBE

Tillsammans med Nintendos Koji Kondo är Squares Nobuo Uematsu Japans mest kända spelkompositör, mycket tack vare hans mästerliga *Final Fantasy*-soundtracks. Alla hans verk har släppts på CD, både i sina ursprungsversioner och omarrangerade.

På *Final Fantasy VII Reunion Tracks* blandas dock 16 originallåtar, alltså samma versioner som i PlayStation-spelet, med tre nyinspelningar. Vilket ger ett ganska splittrat intryck.

Skivans öppningsspår *Opening – Bombing Mission* är det pampiga introt från spelet, men den imponerande inledningen följs tyvärr upp av några helt ointressanta låtar. De känns naturliga i spelet, där de framför allt ackompanjerar den spännande handlingen, men utan bilder orkar man knappt ens lyssna igenom dem. *Farm Boy* och *Ahead On Our Way* har visserligen ganska söta melodislingor men *Electric De Chocobo* och *Golden Saucer* är bara tramsiga. Den enda riktigt bra originallåten på den här skivan är *Cid's Theme*; en klassisk Nobuo Uematsu-produktion med en melodislinga som sätter sig direkt.

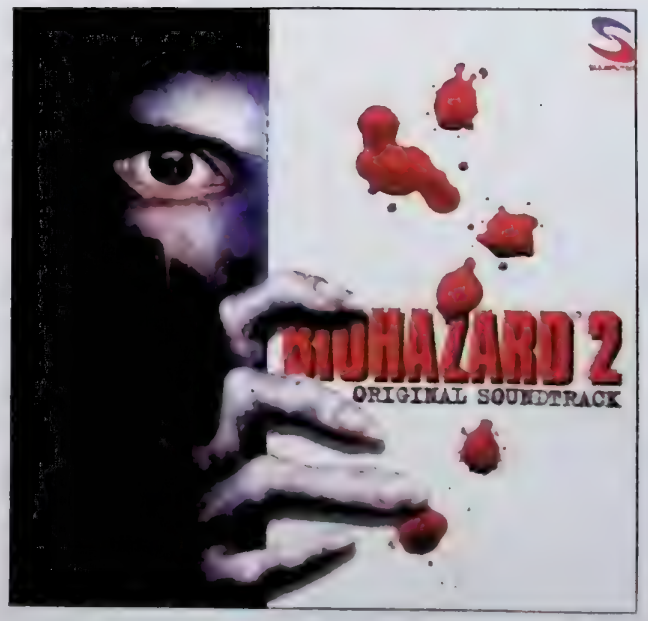
Men det är framför allt de avslutande 15 minuterna som lyfter skivan. Tillsammans med Shirou Hamaguchi har Nobuo Uematsu arrangerat om sina tre favoriter ur *Final Fantasy VII* och spelat in dem med hjälp av en hel orkester. Den nya versionen av *Main Theme* förmedlar den lite dystra känslan som finns i hela spelet medan *One-Winged Angel* blir nästan överdrivet pampig med hjälp av de enorma blås- och stråkarrangemangen.

Slutligen kommer spelets allra bästa låt, *Aeris' Theme*, som är både vacker, välproducerad och vemodig och som avslutar skivan på ett magnifikt sätt. Och som nästan ensam gör *Final Fantasy VII Reunion Tracks* köpvärd.

GRAN TURISMO ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

SONY • SONY

Det här är soundtracket till den japanska versionen av Sonys bilspel, vilket innebär att varken Manic Street Preachers, Garbage eller Ash finns med. Vilket i sin tur leder till att den blir riktigt dålig. Några låtar kanske fungerar som bilåkarmusik, men när sångaren Joseph Williams sjunger "waiting at the roadside on my own, suddenly I never felt so alone" i *Second Chance* är det inte roligt längre. Och när man upptäcker att skivan innehåller hela nio bonusspår, alla med minst ett saxofonsolo, är det dags att stänga av.



BIOHAZARD 2 ORIGINAL SOUNDTRACK

CAPCOM • SULEPUTER

Att *Resident Evil 2* har ett bra soundtrack råder det inga tvivel om. Men de skrämmande tongångarna blir, som så mycket annan spelmusik, inte särskilt spännande när de inte sätts i sitt sammanhang. Och 31 låtar i exakt samma genre blir i långtråkigaste laget.

Ändå kommer riktiga *Resident Evil*-fans förmodligen att älska den här skivan. Den innehåller ju trots allt inga direkt dåliga produktioner och stämningen är densamma som i spelen. Och som uppvärmning inför *Codename Veronica* fungerar den utmärkt.

INTERNET

1	(1)	Gran Turismo [PS]
2	(5)	Metal Gear Solid [PS]
3	(6)	Parasite Eve [PS]
4	(3)	Resident Evil 2 [PS]
5	(2)	Tekken 3 [PS]
6	(–)	Panzer Dragoon Saga [SA]
7	(–)	Vampire Savior [SA]
8	(–)	Grand Theft Auto [PS]
9	(–)	Reboot [PS]
10	(4)	Final Fantasy VII [PS]

Listan är © World Charts

USA

1	(–)	Tenchu [PS]
2	(–)	NHL '99 [PS]
3	(–)	NFL Blitz [PS]
4	(1)	Madden '99 [PS]
5	(–)	Parasite Eve [PS]
6	(–)	NHL '99 [N64]
7	(4)	Madden '99 [N64]
8	(–)	Tales of Destiny [PS]
9	(–)	Pokémon Red [GB]
10	(–)	Pokémon Blue [GB]

Listan baseras på försäljningen i USA.

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VII [PS]	1.	(1)
Tekken [PS]	2.	(2)
Banjo-Kazooie [N64]	3.	(4)
Goldeneye 007 [N64]	4.	(3)
Spyro the Dragon [PS]	5.	(–)
Gran Turismo [PS]	6.	(5)
Super Mario 64 [N64]	7.	(11)
Zelda – A Link to the Past [SN]	8.	(12)
1080° Snowboarding [N64]	9.	(6)
International Superstar Soccer '98 [N64]	10.	(8)
NHL '99 [PS]	11.	(7)
International Superstar Soccer Pro '98 [PS]	12.	(–)
Mission: Impossible [N64]	13.	(9)
Command & Conquer: Retaliation [PS]	14.	(–)
Resident Evil 2 [PS]	15.	(13)
Panzer Dragoon Saga [SA]	16.	(14)
Castlevania: Symphony of the Night [PS]	17.	(15)
Tenchu [PS]	18.	(–)
O.D.T. [PS]	19.	(–)
Colin McRae Rally [PS]	20.	(10)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

JAPAN

1	(–)	Marvel Super Heroes [SA]
2	(1)	Pocket Monsters Pikachu [GB]
3	(–)	Wario Land II [GB]
4	(–)	Beat Mania [PS]
5	(–)	Slayer Wonderful [PS]
6	(–)	Dragon Quest Monsters [GB]
7	(–)	Sampaguita [PS]
8	(–)	Simple 1500 Series vol. 1 [PS]
9	(–)	Kasei Monogatari [PS]
10	(4)	Metal Gear Solid [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

ÖNSKELISTAN

Metal Gear Solid [PS]	1.	(2)
Final Fantasy VIII [PS]	2.	(3)
Perfect Dark [PS]	3.	(6)
Resident Evil: Codename Verconica [DC]	4.	(–)
Sonic Adventure [DC]	5.	(4)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	6.	(7)
Sega Rally 2 [DC]	7.	(12)
Pokémon [GB]	8.	(9)
Castlevania Revelations [N64]	9.	(8)
Star Wars: Rogue Squadron [N64]	10.	(10)
Virtua Fighter 3 [DC]	11.	(17)
Twelve Tales: Conker 64 [N64]	12.	(16)
Silent Hill [PS]	13.	(11)
Climax Landers [DC]	14.	(–)
Crash Bandicoot 3 [PS]	15.	(–)
Messiah [PS]	16.	(13)
Street Fighter Alpha 3 [PS]	17.	(–)
G-Police 2: Weapons of Justice [PS]	18.	(18)
Ehrgeiz [PS]	19.	(20)
Soul Reaver [PS]	20.	(–)

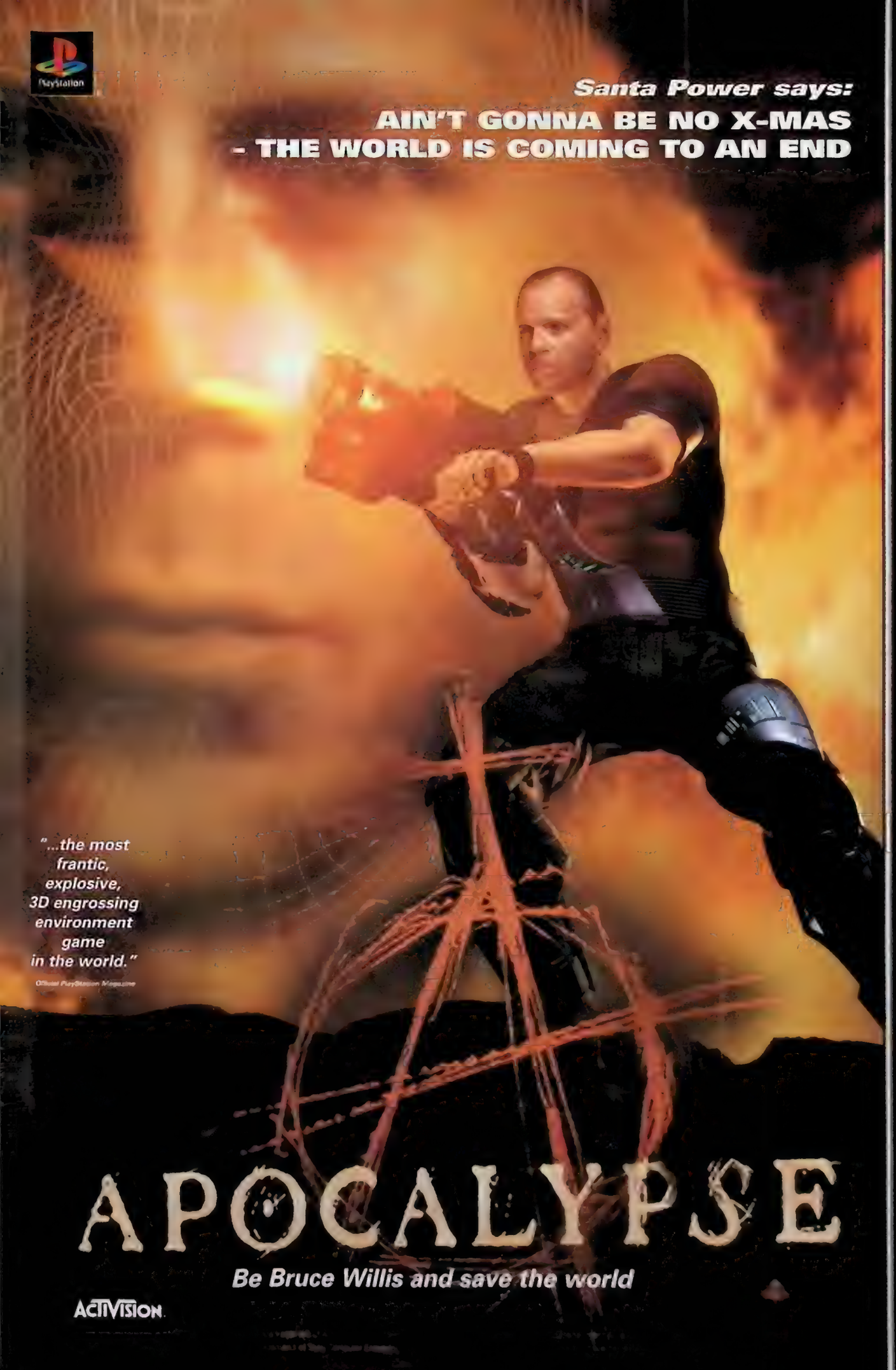
Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1	(4)	Goldeneye 007
2	(5)	Banjo-Kazooie
3	(1)	Mission: Impossible
4	(2)	F1 World Grand Prix
5	(3)	International Superstar Soccer '98
6	(–)	1080° Snowboarding
7	(–)	Mario Kart 64
8	(7)	Waialae Country Club
9	(–)	Diddy Kong Racing
10	(10)	Yoshi's Story

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.



Vär med och tävla om en resa för 2 personer till London, hämta tävlings-kupongen idag hos din PlayStation återförsäljare.

Ny guidetidning.

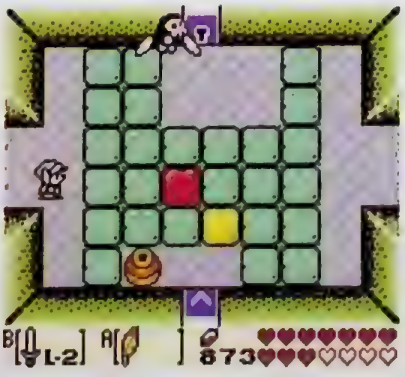
Första numret ute nu.

Vinn Zelda

Vad sägs om att vinna det bästa TV-spelet någonsin? Tillsammans med en exklusiv Zelda-klocka, värd 1500 kronor? Och dessutom bli garanterad ett av de första svenska exemplaren av *Legend of Zelda: Link's Awakening DX* till Game Boy Color?
En lycklig vinnare får båda spelen (Game Boy-versionen släpps preliminärt i slutet av januari) och klockan, medan fyra andrapristagare får varsitt exemplar av Nintendo 64-äventyret. För att vinna måste du bara bevisa att du är en riktig Zelda-fantast. Genom att svara på några frågor om den klassiska spelserien.

Vad heter landet där Zelda-äventyren utspelar sig?

1 Inoa
2 Midgar
3 Hyrule



För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712 - 110 30** (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare fem frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna det exklusiva paketet. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300 - 721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

SEGA HOTLINE: Supporttel: 08 - 600 51 71 (Vard. 17.30–20.00) Infotel: 08 - 600 15 19

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08 - 594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020 – 24 40 20

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00 – 18.00)

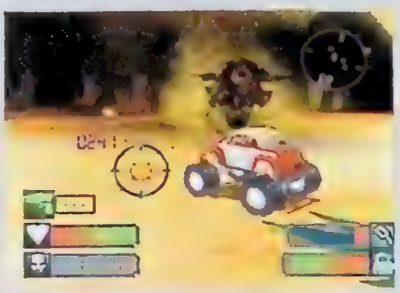
FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00 – 17.00)

BODY HARVEST

NINTENDO 64

Body Harvest är ett annorlunda, men mycket underhållande spel där spelaren kan köra runt i ett mycket stort antal olika fordon i sin jakt på utomjordingar. Givetvis finns det även en mängd vapen att använda mot dessa, och de vapnen kan göras extra kraftfulla med hjälp av följande fusk.

Du behöver bara skriva in ditt namn som ICHEAT, och sedan trycka Ned, Upp, Fire, Fire, Vänster Höger efter att du startat en ny spelomgång.



NHL '99

NINTENDO 64

Med *NHL '99* har Electronic Arts äntligen visat hur ett bra hockeyspel till Nintendo 64 ska se ut. Här kommer några lösenord som kan användas för att skoja till det lite. Skriv in dem på lösenordsskärmen för att aktivera dem.

BIGBIG	stora spelare
BRAINY	stora huvuden
FAST	snabbare spel

Om du trycker Z under en målrepris kan du dessutom påverka de ljud som hörs efter att någon gjort mål, och samtidigt göra så att din motståndares RumblePak skakas om ordentligt.

IGGY'S RECKIN' BALLS

NINTENDO 64

Den som har en förkärlek för vansinniga racingspel gör rätt i att kolla in *Iggy's Reckin' Balls*. De galna bollarna i spelet tar sig fram på underliga banor som inte liknar någonting annat, och den som spelar i mer än tre minuter blir garanterat snurrig på kuppen. Men den som tycker att spelet är roligt kommer säkert att uppskatta följande koder. Skriv in lösenorden på lösenords-skärmen.

THEUNIVERSE	Alla banor
HAPPYHEADS	Alla karaktärer utom Iggy's flickvän
2TIMES	Rollerball räcker dubbel tid
ICEPRINCESS	Plattformar av is
GOOEYGOOGOO	Slemmiga plattformar
GOOEYICEPRINCESS	Slemmiga isplattformar
JUMPAROUND	Pausa för att välja bana
SWOPSHOP	Karaktärerna byter utrustning
GOBABY	Max turbo
TOOMUCHPIE	Feta bollar
NONSTOP	Ständig Rollerball
2ROKTOO	Effektmotorn från Turok 2 används
ROLFHARRIS	Genomskinliga 3D-strukturer
MICROBALLS	Minibollar

För att komma åt den hemliga karaktären utan att behöva klara spelet kan du trycka Z, A, L, R på skärmen där du väljer karaktär.

COOL BOARDERS 3
PLAYSTATION

Cool Boarders-spelen har aldrig varit riktigt så bra som vi skulle vilja att de var, men den tredje delen är i alla fall den bästa hittills. Och med några användbara koder blir det inte sämre. Skriv in följande koder som ditt namn för att aktivera fusken.

WONITALL	Alla banor
OPEN_EM	Alla åkare
BIGHEADS	Stora huvuden

MOTO RACER 2
PLAYSTATION

Ännu har det inte kommit något riktigt bra och realistiskt motorcykelspel. Men *Moto Racer 2* är i alla fall ett hyfsat alternativ i väntan på ett bättre spel. Det innehåller mängder av bågar och banor, och motocross-åkningen går inte av för hackor.
Följande lösenord ska skrivas in som namn. Efter att det är gjort kommer spelet att fråga efter namnet igen, men då kan man skriva in vad som helst. Sedan ska fusket vara aktiverat.

cdnalsl	Alla banor
ctekcop	Minihojar
cesrever	Bakvända banor

Dessutom finns det en hemlig bonusnivå som kan nås om man trycker in sekvensen R1, R2, Upp, Vänster, Triangel på titelskärmen.

S.C.A.R.S.
PLAYSTATION

Den Nintendo 64-version av *S.C.A.R.S.* som vi recenserade i Super PLAY 33 var tyvärr inte alls lika välgjord som den här PlayStation-versionen. Alltså är det PlayStation-ägarna som har anledning att känna sig nöjda, och ännu mer så med hjälp av de fusk vi lyckats gräva fram till *S.C.A.R.S.*

GLASSX	Crystal Grand Prix
DESERT	Crystal Grand Prix + bonusbil Scorpion
ROCKYY	Crystal + Diamond Grand Prix
RATTLE	Crystal + Diamond Grand Prix + bonusbilar Scorpion och Cobra
ZDPEAK	Alla Grand Prix-turneringar
XPERTS	Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode
RUNNER	Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + bonusbil Guepard
MYSTER	Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + bonusbil Panthere
ALLVID	Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + alla bonusbilar

COLONY WARS: VENGEANCE
PLAYSTATION

I uppföljaren till *Colony Wars* har Psygnosis slipat sitt heta rymdäventyr till det yttersta. Ni som gillade det första spelet borde verkligen ta en titt på *Colony Wars: Vengeance*, och ni som tycker att spelet är för svårt gör rätt i att använda följande fusk. Skriv in fusken på lösenordsskärmen, och var noga med stora och små bokstäver.

Stormlord	Stäng av alla fusk
Vampire	Osårbarhet
Tornado	Alla vapen
Dark Angel	Vapnen kan ej överhettas
Chimera	Oändligt med sekundära vapen
Avalanche	Oändligt med afterburner
Hydra	Massor av tokens
Thunderchild	Alla skepp tillgängliga
Demon	Välj uppdrag eller slutsekvens

GAME SHOP BOYS

DATA-TV SPEL I ALLA FORMAT

PlayStation

NÄR DU VILL HA ROLIGARE FÖR PENGARNA

www.gameshop.se

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

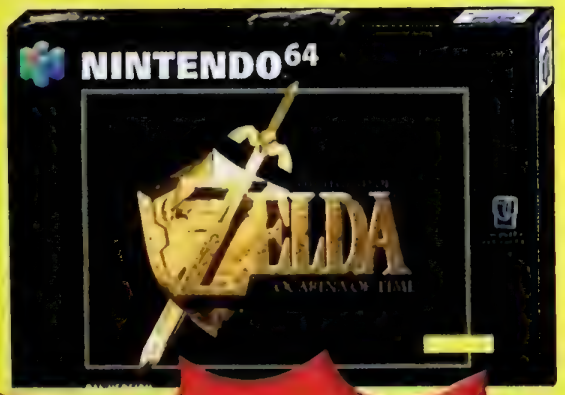
VI HAR SVERIGES ABSOLUT BÄSTA INBYTESPRISER

METAL GEAR SOLID

499:-

(USA)

NY!



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

STORT UTBUD AV SPEL & TILLBEHÖR I ALLA FORMAT

F-ZERO X

579:-

NY!

TOMB RAIDER III

Ring!

NY!

1080°

599:-

NY!

Grim Fandango

Ring!

479:-

PC-spel från 50:-

PLAYSTATION SPEL

från

100:-

NINTENDO 64 SPEL

från

200:-

Våra bytesregler

När vi byter spel så är det **begagnat mot begagnat**, ett mot ett inom **samma format** märkta med **våra klistermärken**, för dagens begagnade pris minus 50kr. Bytena gäller **ej** PC- och Mac spel. Vid inbyten får du ett tillgodokvitto på den aktuella summan. Önskas öppet köp ska ni **begära plombering**. Utpriset på begagnade spel/spelmaskiner påverkas ej om bruksanvisningen eller originalförpackningen saknas.

www.gameshop.se

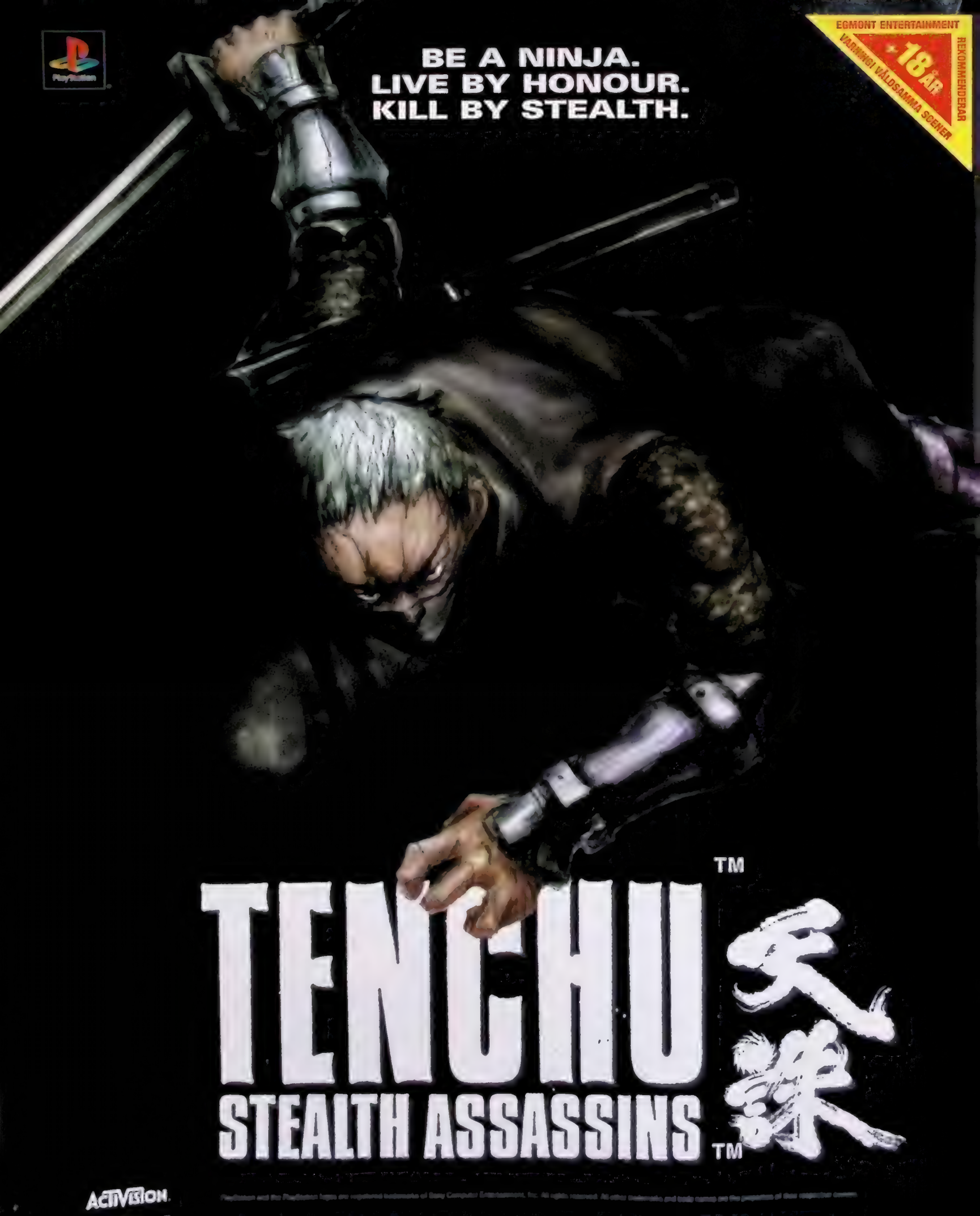
KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

Ⓣ NÄCKROSEN
RÅSUNDAV. 154

SOLNA

TEL: 08-83 14 80
FAX: 08-730 08 00


EGMONT ENTERTAINMENT
18 ÅR
REKOMMENDERAR
VARNINGI VÅLDSAMMA SCENER
BE A NINJA.
LIVE BY HONOUR.
KILL BY STEALTH.
TENCHU™
STEALTH ASSASSINS™
天誅
ACTIVISION.

Total kontroll

PlayStation-versionen av *S.C.A.R.S.* är det närmaste *Mario Kart* man kan komma utan en Nintendo-konsol. Och med Ubi Softs analoga handkontroll blir spelupplevelsen total. Vi har tio kontroller och tre PlayStation-spel att ge bort. Tre förstapristagare får både spelet och kontrollen medan sju andrapristagare får varsin kontroll.

Vilken av följande plattformshjältar kopplar vi ihop med Ubi Soft?

1. Rayman
2. Gex
3. Rascal

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712 - 110 30** (4.55kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare ett par frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Spel**GUIDEN**

Nintendo 64

1080° Snowboarding *Sport* **93**
Nintendo vet hur det ska kännas att åka snowboard. *SP 32*

Air Boarder 64 *Racing* **73**
En hop roliga men slarvigt genomförda idéer. *SP 31*

Banjo-Kazooie *Plattform* **92**
Ett oerhört välgjort spel som dock påminner lite väl mycket om *Super Mario 64* *SP 30*

Bio Freaks *Beat 'em up* **74**
Julafton för alla älskare av laserstrålar och explosioner. *SP 32*

Bomberman Hero *Action* **74**
Bomberman kommer alltid att vara bäst i original-utförandet. *SP 32*

Chopper Attack *Shoot 'em up* **70**
Ett halvdant helikopterspel. *SP33*

F1 World Grand Prix *Racing* **91**
En fenomenal F1-simulator. *SP 31*

F-Zero X *Racing* **93**
En fartupplevelse som ingen bör missa. *SP33*

Holy Magic Century *RPG* **70**
Ett nybörjar-RPG som kunde ha varit bättre. *SP33*

Iggy's Reckin' Balls *Racing* **67**
Ett meningslöst och jobbigt spel. *SP 32*

International Superstar Soccer '98 *Sport* **93**
Världens bästa fotbollsspel. Fortfarande. *SP 31*

Mission: Impossible *Äventyr* **92**
Goldeneye 007 är spelet för den som gillar att skjuta; *Mission: Impossible* är spelet för den som gillar att tänka. *SP 30*

Mortal Kombat 4 *Beat 'em up* **80**
Ett spel att älska... för fansen... en liten stund. *SP 32*

Nascar '99 *Racing* **68**
Välgjort men alltför enkelspårigt som bilspel betraktat. *SP33*

NHL '99 *Sport* **93**
Kan det bli mycket bättre? *SP33*

Off Road Challenge *Racing* **48**
En misslyckad återanvändning av en gammal fin spelidé. *SP 32*

S.C.A.R.S. *Racing* **83**
Inte lika bra som PlayStation-versionen. *SP33*

Wallae Country Club *Sport* **76**
Känns som en halvdan PC-konvertering. *SP 31*

PlayStation

Actua Tennis *Sport* **52**
Gremlin ville så mycket, men *Actua Tennis* är verkligen dåligt. *SP33*

All Star Tennis *Sport* **75**
Det går att göra bättre tennisspel än så här. *SP33*

Azure Dreams *RPG* **84**
Ett nyskapande rollspel som blickar framåt. *SP 31*

Blasto *Shoot 'em up* **80**
Spelet är så bisarrt så att det blir roligt. *SP 30*

Colin McRae Rally *Racing* **93**
Ett av de absolut bästa bilspelen till PlayStation. Och definitivt det bästa rallyspelet. *SP 30*

Colony Wars: Vengeance *Shoot 'em up* **92**
Digital konst för nittiotalet. Ett måste för science fiction-fans. *SP33*

Cool Boarders 3 *Sport* **82**
Precis så här skulle första spelet ha sett ut. *SP33*

Crime Killer *Shoot 'em up* **76**
Måstespel för unga Steve Mc Queen-wannabees. *SP 30*

Everybody's Golf *Sport* **90**
Ett golfspel som alla kan gilla. *SP 29*

Fifth Element *Äventyr* **78**
Filmen var bättre. *SP32*

Final Fantasy Tactics *Strategi* **90**
Ett intressant och genomarbetat strategispel från Square. *SP 31*

Formula 1 '98 *Racing* **79**
Inget för den verklige F1-entusiasten. *SP33*

Future Cop: LAPD *Shoot 'em up* **82**
Future Cop: LAPD är kanske inte spelet vi alla väntat på. *SP 32*

G-Darius *Shoot 'em up* **87**
Perfekt i sin genre men inte direkt nyskapande. *SP 31*

International Superstar Soccer Pro '98 *Sport* **92**
I *International Superstar Soccer Pro '98* hittar PlayStation-ägare ett av de bästa fotbollsspelen någonsin. *SP 32*

Mega Man Legends *Plattform* **85**
Knappast likt föregångarna, men det är kanske bara bra. *SP33*

Moto Racer 2 *Racing* **78**
Ännu ett halvlyckat försök att hitta rätt MC-känsla. *SP33*

N2O *Shoot 'em up* **75**
Välprogrammerat men överdrivet rörigt och psykedeliskt. *SP 30*

NHL '99 *Sport* **88**
Mer detaljerat än *NHL '98*, men inte roligare. *SP 32*

Ninja *Beat 'em up* **70**
Ett äventyr som trots sin storlek inte kommer att falla alla i smaken. *SP 32*

Psybadek *Racing* **82**
Underhållande, men inte revolutionerande. *SP33*

Road Rash 3D *Racing* **83**
Rå streetracing med mycket humor. Synd att man inte kan vara två. *SP 30*

S.C.A.R.S. *Racing* **89**
PlayStations eget *Super Mario Kart*. Nästan. *SP 31*

Spyro the Dragon *Plattform* **90**
Det bästa PlayStation-spelet i genren. *SP33*

Supercross '98 *Racing* **63**
Ännu ett bevis på hur svårt det är att åstadkomma bra MC-känsla. *SP 30*

Tekken 3 *Beat 'em up* **94**
Detta är det bästa beat 'em up som finns till PlayStation just nu – därom råder ingen tvekan. *SP 31*

Tenchu *Äventyr* **80**
Långt ifrån perfekt men i alla fall ett av de bättre äventyren i ninja-genren. SP33

Tombi *Plattform* **73**
Ett medelmåttigt plattformsspel riktat till de lite yngre. *SP 31*

V-Ball *Sport* **76**
En bra spelidé som tyvärr hanterats för slarvigt. *SP 30*

Vipers *Shoot 'em up* **59**
Ett tråkigt, tramsigt, triolbitliknande shoot 'em up utan hjärna. *SP 30*

Wild 9 *Plattform* **80**
Ett hyfsat plattformsspel, helt enkelt. *SP33*

WWF Warzone *Beat 'em up* **85**
Sällan har wrestling varit så underhållande. *SP 31*

Xenocrazy *Shoot 'em up* **28**
Ett av de absolut sämsta shoot 'em up-spelen i historien. *SP 30*

Zero Divide 2 *Beat 'em up* **60**
Ett spel som de flesta beat 'em up-fans klarar sig bra utan. *SP33*

Game Boy

International Superstar Soccer *Sport* **67**
Ingen lyckad konvertering. *SP 30*

Saturn

Burning Rangers *Action* **89**
Ett av ytterst få bra nya alternativ för dig som äger en Saturn. *SP 30*

Deep Fear *Äventyr* **83**
Helt klart den bästa *Resident Evil*-klonen. *SP33*

Shining Force III *RPG* **78**
Det verkar som om Sega med *Shining Force III* har hållit en ganska lågmäld profil och den genomsyrar hela spelet. *SP 32*

Pro Pinball Big Race USA

Det mest realistiska Pinball spelet på marknaden - faktiskt så verklighetstroget, att en amerikansk flipper tillverkare har önskat att förverkliga PlayStation banorna. Fantastisk högupplösnings grafik. Musik och ljudeffekter i Dolby surround. Utvecklat av Empire Interactive, som har specialiserat sig på verklighetstrogna simulationer.

The Golf Pro

The Golf Pro är det mest realistiska och utan tvivel det bästa golfspelet till PlayStation. Ovanligt realistiska banor som verkligen placerar dig på "fairwayen". En ny kontrollteknik som gör det enklare för nybörjaren. Några av de största golfspelarna har varit med att designat spelet; Jack Nicklaus och Gary Player. Över 3000 olika TV-kommentarer.

TWO GREAT GAMES FOR YOUR PLAYSTATION

empire®

INTERACTIVE

" and the "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 1999 Empire Interactive (UK) Limited. Empire is a registered Trade Mark of Empire Interactive (UK) Limited.

PlayStation

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Halli hallå!

1. Kommer även gamla spel, till exempel *Super Mario 64* och *Wave Race 64*, att se bättre ut med hjälp av RAM Pak? 2. Var fäster man detta RAM Pak? 3. Är det sant att uppföljaren till *Super Mario 64* redan är till 50 procent färdig? Finns chansen att det släpps redan nästa år? 4. Har Rare verkligen bekräftat att ett *Donkey Kong*-spel är under produktion till Nintendo 64? Blir det 3D och kommer Shigeru Miyamoto att delta i utvecklingen? 5. Är *Metal Gear Solid* exklusivt för PlayStation eller kommer det även till PC eller Dreamcast? 6. När kommer den omtalade artikeln om Shigeru Miyamoto? 7. Vilket blir Nintendos nästa storspel efter *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 8. Har även Enix slutat att producera Nintendo 64-spel? 9. Vad gör en producent som Shigeru Miyamoto? Arbetar han mycket med datorer eller säger han mest åt programmerarna vad de ska göra? Slutligen vill jag tipsa om ett bra spelprogram. Kanal 8 på torsdagar klockan 19.25. Cybernet heter det.

Lillputten

Hallå!

1. De spel som inte är kompatibla med RAM Pak kommer inte att bli snyggare. 2. Under locket på konsolens ovansida. 3. Tanken var att det nya Mario-spelet skulle släppas till 64DD, men när den nu eventuellt inte släpps alls vet vi faktiskt inte vad som händer med spelet. 4. Det kommer ett nytt *Donkey Kong*-spel, men det drõjer dessvärre ytterligare något år. 5. Det finns inte något exklusivitetsavtal mellan Konami och Sony, men det finns inte heller några planer på någon konvertering av *Metal Gear Solid* till andra format. 6. Den har du förmodligen just läst. 7. Det är en hemlighet. 8. Det verkar så. 9. Shigeru Miyamoto programmerar inte själv, men han funderar ut nya spelidéer och ansvarar för alla de spel som hans EAD-team utvecklar.

SP

Metal Gear Solid blir definitivt ett av 1999 års bästa spel. Och det släpps bara till PlayStation.

Var hälsade spelkungar.

1. Finns det några nackdelar med Game Boy Color? 2. Kommer något utmärkt snowboardspel till PlayStation? 3. Blir PlayStation 2 bra? 4. Är det nya *Zelda*-spelet till Game Boy Color värt att satsa på? 5. Är *Turok 2* till Game Boy roligt? 6. Har ni recenserat *Lost World*? Vad gav ni det i betyg? 7. Nintendo har Mario, Sega har Sonic men vilken figur har PlayStation? 8. Vilket är bäst att satsa på; *Mortal Kombat 4* eller *Tekken 3*? 9. Är det smart att prenumerera på Super PLAY? 10. Kommer det något PlayStation-spel i klass med *Final Fantasy VII* och

Hej Peter.

1. Det kommer väl att släppas en del dåliga spel, men annars har vi inte hittat några nackdelar. 2. Nej, inte vad vi har spelat. 3. Det får man väl förmoda. 4. Ja. 5. Nej, särskilt inte jämfört med Nintendo 64-versionen. 6. *Lost World* fick 72 i Super PLAY 19. 7. Crash, Klonoa och Spyro. Fast de är ju inte lika kända som Mario och Sonic. 8. *Tekken 3*. 9. Givetvis. 10. *Metal Gear Solid* och *Final Fantasy VIII* för att nämna ett par. 11. Inte det minsta. 12. Det kommer tyvärr aldrig att släppas i Sverige. Du får leta efter

HAR DU FÅTT SPEL?

BETALA INTE MER ÄN DU BEHÖVER.
PÅ TEXT-TV HITTAR DU OFTAST DET DU SÖKER.
ÄR DU UTE EFTER TV-SPEL ÄR SIDAN 813 DEN RÄTTA.
ÄR DU MER INTRESSERAD AV DATASPEL
ÄR DET SIDAN 814 SOM GÄLLER.

DEN SOM SÖKER FINNER!

3 TEXT

Gran Turismo snart? 11. Är *Mortal Kombat* till Game Boy roligt? 12. När kommer *Parasite Eve* till Sverige? 13. Är *Kula World* det roligaste svenska spelet till PlayStation? 14. När släpptes NES, Game Boy, Super NES, Mega Drive och Saturn i Japan? 15. Finns det något slags motgift mot *Powerboat Racing*?
Peter

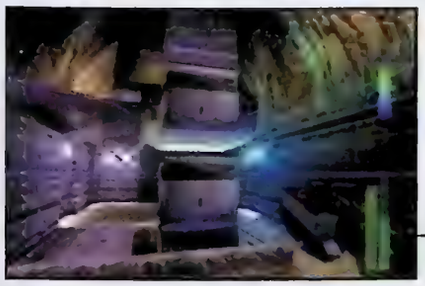
det på importhyllorna. 13. Ja. 14. I slutet av 1983 släpptes Famicom (NES), våren 1989 kom Game Boy och den 21 november 1990 lanserades Super Famicom (SNES). Segas båda konsoler släpptes 1989 respektive 1994. 15. *Wave Race 64* till Nintendo 64.
SP

Hej SP.

Hej.

1. När släpps *Pokémon* i Sverige? 2. Vilken Game Boy-konsol behöver man för att kunna spela *Pokémon*? Game Boy Pocket kanske? 3. Kommer texten i spelet att vara på engelska eller svenska? 4. När kommer *Star Wars: Rogue Squadron* till Sverige?
En som undrar

1. Nintendo har fortfarande inte bestämt om spelen ska släppas i Europa eller inte. Men om *Pokémon* kommer hit blir det troligtvis först nästa höst. 2. *Pokémon* fungerar utmärkt till alla Game Boy-versioner, såväl originalet som Game Boy Pocket och Game Boy Color. 3. Det är inte bestämt. Eventuellt översätts det till svenska. 4. Den 31 januari.
SP



Man kommer givetvis att kunna spela fyra personer samtidigt i Rares *Goldeneye 007*-uppföljare *Perfect Dark*.

Tja!

Tja Nappe!

1. Varför släpper Nintendo inte RAM-uppgraderingen samtidigt som Acclaim släpper *Turok 2: Seeds of Evil*? 2. Ser *Turok 2* bra ut även utan RAM Pak? 3. Är Neo Geo 64 bättre än Nintendo 64?
Nappe

1. RAM-uppgraderingen och *Turok 2* släpps faktiskt ungefär samtidigt, i början av december. 2. Ja, men det ser bättre ut med. 3. Nej.
SP

Hej Super PLAY!

Hej William.

1. Kommer Square att göra spel till Dreamcast? 2. Kommer det fler *Resident Evil*-spel till Dreamcast än *Codename Veronica*? 3. Ska Namco göra spel till Dreamcast? 4. Tänker Konami konvertera *Metal Gear Solid* till Dreamcast? 5. När kommer PlayStation 2? 6. Vilken konsol kommer *Final Fantasy IX* till? 7. Blir *Final Fantasy IX* det sista spelet i serien?
William Dahlberg

1. De har inga officiella planer på det. 2. Det gör det säkert, men eftersom Capcom just har påbörjat *Codename Veronica* har de förmodligen inte ens börjat tänka på någon uppföljare till Dreamcast ännu. 3. Ja. 4. Nej. 5. Det vägrar Sony fortfarande att berätta. Så vi får fortsätta att vänta. 6. Det har Square knappast bestämt ännu. 7. Kan de göra nio spel kan de säkert göra tio.
SP

Hej SP!

Hej Tommy!

1. Kan man spela fyra personer samtidigt i *Perfect Dark*? 2. Kommer det någon uppföljare till *Lylat Wars*? 3. Går det inte att göra ett shoot 'em up i stil med

1. Självklart. 2. Shigeru Miyamoto har sagt att han inte planerar något nytt spel i den serien. 3. Det är tyvärr svårt. Inte ens Game Boy Color-processorn

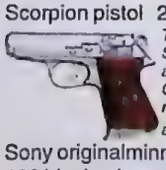
magical

Telefon: 013-178007 **Alla dagar 9-23**
Email: frontier@cryogen.com
www: http://www.surf.to/magical

Sony Playstation

Universal Playstation 1795
En Playstation utöver det vanliga!
Med Dual Shock joypad, RGB-stereo-gunconscart & Sony minneskort.
Ring för mer info! Den bästa PSXen!

Action Replay Pro Univ. 299:-
Med Action Replay kan du fuska i spel, se på filmsekvenser & bilder.
Du kan även spela USA/Japan spel
Standard joypad end. 99:-
Sony Orig. DualShock 259:-
Joypad Xtenderkabel 2m 59:-
100% DualShock kombatibel!
Link kabel 79:-
RumblePak armband 99:-
RGB-STEREO scart 99:-
Med GUNCON anslutning!
Scorpion pistol 299:-



Till PSX och SATURN. Passar alla spel, även GUNCON. Med rekyl, autofire & autoreload!

Sony originalminneskort 99:-
120 block minneskort 149:-
60 bl. okomprimerat 149:-
AR PC Comms Card 399:-
Video CD card (ny ver) 795:-
Se alla VCD filmer på din PSX nu
Ny laser, för alla mod. 349:-
Hackar ljud och bild, eller startar inte spel ska du byta laser. Bättre än orig.
SMART3 NTSC konv. 250:-
Spela NTSC spel på TV utan RGB i scarten, eller med bara antenning.
Ny modell med 48-bit konvertering

SEGA DREAMCAST SPEL- RING FÖR INFO

Sega Rally 2	650:-	Virtua Fighter 3	650:-
R. Evil Code V.	RING	Sonic Adventure	RING
Godzilla	650:-	Vi tar hem alla spel!	

PLAYSTATION SPEL

Metal Gear Solid	439:-	Parasite Eve	439:-
B. Fencer Musa.	439:-	Xenogears	439:-
Street Fighter 3	699:-	Ninja	439:-

Spelguider: Metal Gear Solid, Parasite Eve, Zelda 64, Turok 2, Xenogears, mfl 149:- st.

Köp 1 psx spel så får du joypad för 50:-

XPLORER THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE **Endast 329:-**
Klarar alla Action Replay, Gameshark och Xplorer-koder. Extremt enkel att göra fusk med. Kan kopplas till PC direkt!

Sega Dreamcast
128-bitars TV-spel med bl a mycket bättre grafik och spelkänsla än både PSX och N64. Ett måste för TV-spelsfantasten. *Levereras med 1 spel, RGB-scart och 220V PSU.*

NU I LAGER

Nintendo®
8MB superminneskort (32 x större) 349:-
N64 Passport (spela alla importspel) 299:-
Spela alla USA & Japan spel nu! Unik kodfunktion gör den enkel att uppgradera ifall det behövs i framtida spel.
RGB-scart, ger bätte bild än AV-kabel 99:-
Joypad förlängningskabel 2m. 79:-

SUPER PLAY

Vi vill ha ännu flera återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar som köps av nästan 100 000 läsare varje månad. Varför inte hos dig? Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Nu även engelska speltidningar

Doom till Game Boy? 4. Planerar Atlus att göra en uppföljare till *Snowboard Kids*? 5. Kommer *Tetris Attack* till Nintendo 64? 6. SkaNintendo släppa en DVD-station till Nintendo 64? 7. Behöver man RAM Pak för att spela *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 8. Kan man spela flera personer samtidigt i *Turok 2*? Tack för att ni gör världens bästa tidning.
Tommy

Tja SP!

Här kommer några frågor om *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 1. Är spelet större och svårare än *Final Fantasy VII*? 2. Slåss man med hjälp av textkommandon? 3. Kan man kontrollera några fler karaktärer än Link? 4. Hur lång tid tar det att klara spelet om man är nybörjare?
Någon

klarar av att hantera sådan grafik särskilt bra. 4. Ja. *Snowboard Kids 2* kommer nästa år. 5. Nej. 6. Nej. 7. Man behöver bara en Nintendo 64-konsol och en handkontroll för att kunna spela *Zelda*. Och Rumble Pak om man känner för det. 8. Ja, fyra stycken.
SP

Tja!

**1. Det är kanske inte större, men definitivt svårare eftersom man måste tänka mer. 2. Nej. *Zelda* är ett action-RPG så man använder Links vapen genom att trycka på olika knappar. 3. Nej.
4. Omkring 50 timmar.**
SP

Hej!

1. Vad betyder RPG? 2. Behöver man minneskort till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 3. Kommer man att få Nintendo 64-demospel med tidningen i framtiden? 4. Vad kommer *Legend of Zelda: Ocarina of Time* att kosta i butik? 5. Jag hörde att *Legend of Zelda: Ocarina of Time* ska släppas som guldkassett. Kostar den versionen mer än den vanliga gråa?
TV-spelskungen

Hej!

1. Role Playing Game. Alltså rollspel. 2. Nej. Spelet har inbyggt minne. 3. Nej, det tillåter inte Nintendo. 4. Rekommenderat pris är 749 kronor, men man kan hitta det för under 700 kronor. 5. Guldupplagan släpps tyvärr inte i Europa. Nintendo tyckte att det blev för dyrt.
SP

Hej SP!

1. Vilket spel har sålt bäst i hela världen, bland alla konsoler? 2. Är *Tekken 3* det absolut bästa beat 'em upspelet, eller är *Virtua Fighter 3* bättre, bortsett från den grafiska delen? 3. Kommer Sega att lägga till någonting extra när de konverterar *Virtua Fighter 3* till Dreamcast? 4. Har *Legend of Zelda: Ocarina of Time* lika bra handling som *Final Fantasy VII*? Det verkar inte så i introt. 5. Vilket är det hittills bästa spelet 1998, enligt er? 6. När kommer Game Boy Color att släppas officiellt i Sverige? Tack för en bra tidning!
Max & Erik

Hej Max & Erik!

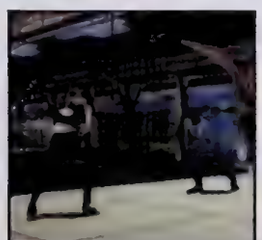
1. *Super Mario Bros.* till NES. Det spelet har sålts i 40 miljoner exemplar. 2. Det är en smaksak. Men rent grafiskt är *Virtua Fighter 3* mycket bättre än *Tekken 3*. Även om man jämför arkadversionerna. 3. Nej, men de konverterar *Virtua Fighter 3tb* som är en uppgradering av det *Virtua Fighter 3* som finns i Sverige. 4. Handlingen i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är inte lika invecklad som i *Final Fantasy VII*, men den är ändå spännande. 5. Du kan läsa om alla våra favoritspel på sidorna 38 – 41 i det här numret. 6. Den släpptes den 23 november och finns vid det här laget tillgänglig i hela landet.
SP

Tjena!

1. Jag måste bara ha *Pokémon* och undrar om en amerikansk Game Boy Pocket/Color kräver amerikanska spelkassetter. Och är dessa svåra att få tag på? 2. Finns *Pokémon* till Game Boy Color i USA i februari nästa år? 3. Kommer *Pocket Monsters' Stadium* till staterna? 4. Tycker inte ni att vissa av karaktärerna i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* ser väldigt fula ut? Jag syftar främst på den lilla typen i första byn som hindrar Link från att lämna skogen.
Pikachu X

Hej Pikachu!

1. Alla Game Boy-kassetter fungerar i alla Game Boy-konsoler, vilket land de än kommer från. Amerikanska spel finns hos vissa direktimportörer, men är dyrare än svenska. 2. Någon färgversion av *Pokémon* kommer inte till USA det närmaste halvåret. Men spelet blir ändå snyggast på en Game Boy Color-skärm. 3. Vi tycker att alla karaktärerna i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är jättefina. Förutom Impa.
SP



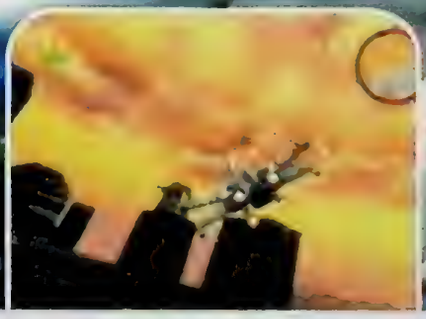
Dreamcast-versionen av *Virtua Fighter 3* bygger på arkadspelet *Virtua Fighter 3tb*, som är en uppgradering av originalet.

Squares värld

Vi besöker Squares japanska huvudkontor och spelar *Final Fantasy VIII*.

Perfect Dark
Nya bilder ur uppföljaren till *Goldeneye 007*.

Virtua Fighter 3tb
Vi testar Dreamcasts flaggskepp.



Star Wars: Rogue Squadron
I väntan på de nya filmerna.

Dessutom recenserar vi *Wipeout 64*, *Centre Court Tennis*, *Tales of Destiny*, *TOCA 2: Touring Cars*, *Harvest Moon* och många fler.

SUPER PLAY 35 KOMMER DEN 12 JANUARI

nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

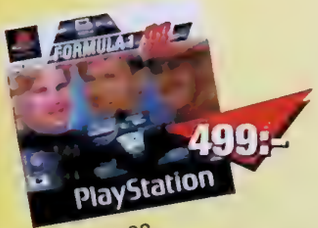
Tomb Raider 3
I detta tredje spel får du följa med på en resa över fem kontinenter. En märklig meteor har landat i Antarktis. Intill meteorer fann man fyra helgedomar som Lara måste hitta innan hon kan ta sig till Antarktis och lösa mysteriet. Detta kommer att visa sig bli det tuffaste uppdraget Laura någonsin gett sig in i.

TOCA 2 Touring Car Championship
Alla 98 års BTCC team, bilar och banor.
9 nya internationella banor samt 7 nya sportbilar bl.a. Jaguar XJ220.
Föregångaren har sålt otroliga mängder och uppföljaren kommer inte att göra någon besviken. En riktig hit!

Cool Boarders 3
Ännu ett steg mot det fulländade. Halsbrytande grafik och banor som tänjer gränserna för det möjliga. Nya banor dyker upp allt eftersom du vinner. Snowboard när den är som bäst. 2 spelare med delad skärm och möjlighet att spela på två TV-apparater med linkkabel.

Colin McRae Rally

FIFA 99



Formula 1 98

V-Rally

Ridge Racer Type 4 JAP

PLAYSTATIONSPEL

NYHETER

Abes Exoddus Oddworld 2	449	Crash Bandicoot 3 Combo Pack	449	Pocket Fighters	499	Wild Arms	399
Actua Soccer 3	399	Escape O.D.T.	499	Rogue Trip	449	X-Men vs Street Fighter	499
Blasto	399	FIFA 99	459	San Fransisco Rush	449		
Brian Lara Cricket	469	Global Domination	499	Sensible Soccer Club Edition	449		
C3 Racing Car Construction	459	Hugo	399	Streak	449		
Cool Boarders 3	399	NBA Live 99	449	Test Drive 4x4	449		

ORDINARIE

Actua Golf 3	399	Colony Wars Vengeance	499	Int. Superstar Soccer 98	499	Resident Evil 2	499
Actua Tennis	399	C & C Retaliation	449	J. McGrath Supercross 98	449	Small Soldiers	449
Allied General	499	Constructor	469	Kula World	399	Spyro the Dragon	419
All Stars Tennis	449	Dead or Alive	399	Lemmings Collectors Ed.	449	Street Fighter 2 Collection	499
Alundra	449	Diablo	399	Madden 99	449	Tekken 3	449
Apocalypse	449	Duke Nukem Time to Kill	449	Medievil	449	Tenchu	499
Azure Dreams	499	Everybodys Golf	399	Mortal Kombat 4	399	Test Drive 5	449
Bomberman World	399	Exhumed	349	Moto Racer 2	449	Theme Hospital	399
Breath of Fire 3	449	Fifth Element	399	Need for Speed 3	399	Tomb Raider 2	399
Broken Sword 2	419	Final Fantasy 7	469	NHL 99	449	Tomb Raider 3	449
Caesars Palace 2	449	Formula One 97	329	Ninja	499	Unholy War	449
Casper	349	Formula One 98	499	Point Blank	399	Warcraft 2	329
Circuit Breakers	399	Future Cop LAPD 2100	449	Point Blank inkl.pistol	699	Victory Boxing 2	499
Clock Tower	349	Gran Turismo	449	Premier Manager 98	399	Vigilante 8	449
Colin McRae Rally	449	Heart of Darkness	469	Rage Racer	469	WWF Warzone	449

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Formula One	249	NHL Powerplay 98	249	Soviet Strike	249
Alien Trilogy	249	Grand Theft Auto	249	Oddworld	249	Tekken 2	249
Auto Destruct	249	Hercules	249	Overboard	249	Tennis Arena	249
Ayrton Senna Kart Duel 2	249	Hexen	249	Pandemonium	249	Time Crisis	249
Bushido Blade	249	International Track & Field	249	Pandemonium 2	249	Toca Touring Car	249
Bust A Move 2	249	Jersey Devil	249	Pitfall 3D	249	Tomb Raider	249
Command & Conquer	249	Jurassic Park the Lost World	249	Porsche Challenge	249	True Pinball	249
Crash Bandicoot	249	MDK	249	Pro Pinball Timeshock	249	V-Rally	249
CROC	249	Mickeys Wild Adventure	249	Ray Tracers	249	Wipe Out 2097	249
Destruction Derby	249	Micro Machines V3	249	Rayman	249	World Cup 98	249
Destruction Derby 2	249	Mortal Kombat Trilogy	249	Resident Evil	249	Worms	249
Die Hard Trilogy	249	Need for Speed	249	Ridge Racer Revolution	249	VS	249
Felony 11-79	249	NHL 98	249	Road Rash	249	X-Men	249

REA

Actua Soccer	169	Darklight Conflict	199	NHL Face Off 97	199	Tunnel B1	199
Chill	169	Explosive Racing	199	One	199	V-Rally	199
Crypt Killer	199	Motornash	199	Total NBA 97	199	Whizz	199

IMPORT

Brave Fencer USA	499	NHL Face Off 99USA	449	Rogue Trip VacationUSA	499
Bushido Blade 2 USA	499	Ogre BattleUSA	499	Star Ocean Second StoryJAP	699
C The Contra Adventure USA	499	Parasite EveUSA	499	Street Fighter Zero 3JAP	799
Elemental Gearbolt USA	499	Pocket FighterUSA	499	Tactics OgreUSA	399
Gramstream Saga USA	499	R4 Ridge Racer 4 + R4 PadJAP	999	Tales of DestinyUSA	499
Gun Bazru Point Blank 2 JAP	699	R4 Ridge Racer 4JAP	699	Trap GunnerUSA	499
Kartia USA	499	Rally Cross 2USA	499	XenogearsUSA	499
Monster RancherUSA	429	Rival SchoolsUSA	499		

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 | LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARDPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, cd-ställ, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer köpa ett av basenhetsspelen till höger.

995:-

DU SPARAR 400:

GIGANTPAKETET

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB-kabel för bättre bild, 16 ggrs minneskort, två förlängningskablar a´två meter, cd-ställ, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.

2695:-

DU SPARAR 1100:

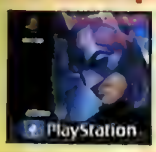
VALUE PACK

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller - en original pad och en original Dual Shock, ett original minneskort, en officiell Sony-väska, cd-ställ, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti.

1695:-

DU SPARAR 300:

Basenhetsspel



Batman & Robin 499

Duke Nukem 3D 499

Gex 3D 499

Motorhead 499

NHL Face Off 98 399

Rage Racer 499

Tilt 469

Ratt Dual Shock 749

KÖP 3 SPEL FÅ ETT GRATIS

Se annat uppslag

TILLBEHÖR

549:-

Pistol Real Arcade Light Gun

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol. Inbyggd kickback som ger en kraftig rekyl vid varje avtryckning. Passar alla pistolspel.En separat pedal som gör det enkelt att avfyra med foten, är inkluderad i priset.

349:-

X-Plorer

Detta är en kassett som du stoppar in i facket på baksidan av din Playstation.
När du gjort det så kan du börja använda det ultimata fusktillbehöret. Med kassetten kan du få evigt liv, hoppa högre, hitta nya världar och allt annat som du trodde var omöjligt. X-Plorer fungerar även med importerade spel.
För att få tillgång till de absolut senaste koderna kan du även kolla på Blaze hemsida på Internet. Adressen är: www.x-plorer.co.uk

299:-

Minne 240 block

Komprimerat minneskort som har hela 240 platser att spara på.
Välj sida med en knapp som sitter på ovansidan av minneskortet.

499:-

Game Booster

Med denna adapter till Playstation kan du spela Game Boyspel på din TV. Game Booster har även en inbyggd Action Replay så att du kan fuska på GB spelen. Enda haken är att ljudet på GB-spelet försvinner.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR

Action Replay		399	Minneskort 360 Block		349
Adapter Guncom		299	Minneskort 480 Block		399
Antennkabel		199	Minneskort 720 Block		549
Equalizer		329	Minneskort Original, blå, grå, grön, gul,orange,svart,vit		179
Game Booster Gameboy		499	Minneskort Standard, blå, clear, grå, grön, gul, orange,röd,svart,vit		129
HK Analog Original		199	Multi Tap		329
HK Ascii Grip		249	Mus		249
HK Asciipad		129	Pistol, Erazer Gun		399
HK Dual Shock, clear,grå,röd,svart,vit	Joytech	269	Pistol, GunCon pedal		249
HK Dual Shock	Sony	329	Pistol, Lightblaster		199
HK Negcon	Namco	299	Pistol, Real Arcade Light Gun		549
HK Original, grå,svart,vit	Sony	179	Pistol, Scorpion silver		349
HK Resident Evil	Ascii	249	Playstation Elkabel		49
HK Standard Blå,grå,grön,gul,lila,oragne,röd,svart		129	Playstation Laserlins		499
HK The Glove	Sony	599	Playstation Scart + Av - Kabel		49
Jam Converter Multisystem		995	Ratt Dual Shock		749
Joystick Ascii Stick		599	Rengöringset		199
Joystick Bio Grip		149	RGB Kabel		199
Link Up Kabel		129	RGB Super AV Kabel		249
Minne Monster 120 block		249	VCD Kort		995
Minneskort 1080 Block		699	X Tender		99
Minneskort 120 Block		249	X-Plorer (action replay)		349
Minneskort 240 Block		299	X-Tender Dual Shock		99

PRISGARANTI • NORDIC GAMES •

Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

NORDIC GAMES PRISGARANTI

Vi vill ge Dig en garanti som gör att Du alltid kan hitta det lägsta priset hos oss. Om Du ser en vara Du tänkt köpa, till ett lägre pris hos någon av våra konkurrenter, sänker vi vårt pris till samma nivå.

Nordic games postorder

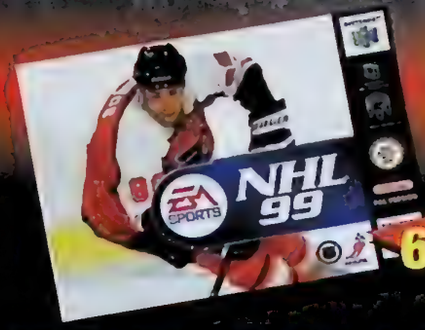
2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

669:-

Zelda -Ocarina of Time

Nu äntligen är det här! Spelet som vi har väntat på sedan Nintendo 64 kom ut! Återvänd till Hyrule och hjälp Link att samla ihop Trekraften för att besegra ondskans krafter och vinna prinsessan Zelda's gunst. Spelet är helt i 3D och Link har betydligt större frihet att röra sig. Det går till exempel att klättra upp för rankor och simma i vattenfyllda raviner. Det här är världens mest efterfrågade spel någonsin, alla kategorier. Köp det NU!



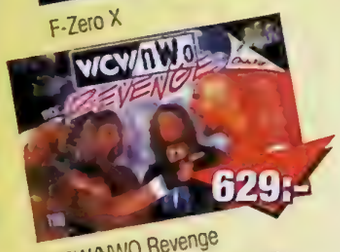
629:-

NHL 99

Överaskande bra version av årets hockeyspel från EA. Här utnyttjar Nintendo sin analoga handkontroll till max. Spelarna följer minsta liten vickning du gör med styrspaken och det är lätt att sköta tacklinga och liknande med de övriga knapparna. Kommentatorn älskar när det tacklas och smälls på ordentligt hans kommentarer får dig verkligen att vilja ge igen. Alla övriga detaljer med spelet är helt i sin ordning. Utan tvekan det bästa sportspelet till Nintend 64. 4spelare. Rumblepack.

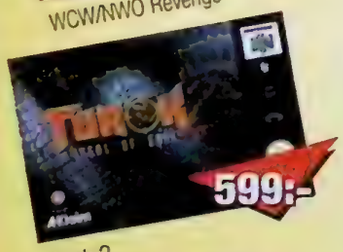
599:-

F-Zero X



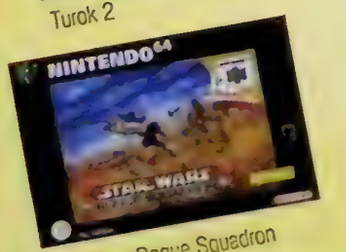
629:-

WCW/NWO Revenge



599:-

Turok 2



Star Wars Rogue Squadron

NINTENDO 64 SPEL

Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

NYHETER

Buck Bumble	599	Knife Edge	549	Star Shot Space Circus	599
Bust A Move 3	599	Madden NFL 99	629	Superman 3D	629
Centrecourt Tennis	549	Nascar 99	629	Top Gear Overdrive	629
Duke Nukem Time to Kill	599	NBA Jam 99	599	Turok 2 Seeds of Evil	599
Earthworm Jim 3D	599	NBA Live 99	629	V-Rally 64	629
Extreme G 2	599	NFL Blitz	599	WCW/NWO Revenge	629
Fighting Force 64	629	NHL 99	599	Wipe Out 64	629
Gex 2	599	NHL Breakaway 99	629	Zelda the Ocarina of Time	629
Glover	629	Penny Racers	629		

ORDINARIE

1080	599	Dual Heroes	549	Int. Superstar Soccer 98	599	Wave Race 64	549
Air Border	549	F-Zero X	599	Mario Kart 64	449	Wayne Gretzky Hockey 98	499
All Stars Baseball 99	599	F1 World Grand Prix	549	Mission Impossible	599	WCW vs NWO	599
Banjo Kazooie 3D	599	Forsaken	499	Mortal Kombat 4	629	World Cup 98	499
Bio Freaks	599	G.A.S.P.	629	Mystical Ninja	629	WWF Warzone	629
Bomberman Hero	549	Goldeneye 007	549	Tetrisphere	449	Yoshis Story	599
Cruisin World	499	GT 64 World Championship	579	Waialae Country Club Golf	599		
Diddy Kong Racing	499	Iggys Rockin Balls	499	Wave Race 64	549		

REA! KÖP 2 SPEL BETALA 349: /ST

Aero Gauge	399	Int. Superstar Soccer 64	399
Bust A Move 2	399	Killer Instinct Gold	399
Blast Corps	399	Kobe Bryant NBA Basket	399
Chameleon Twist	399	Lamborghini Challenge	399
Clayfighter 63_	399	Mischief Makers	399
Cruisin USA	399	Nagano Olympics	399
Dark Rift	399	NBA Hang Time	399
Doom 64	399	Robotron X	399
Duke Nukem 3D	399	San Fransisco Rush	399
Extreme G	399	Top Gear Rally	399
Fighters Destiny	399	Turok Dinosaur Hunter	399

GRATIS VID KÖP AV 3 SPEL!

Värde 99:-

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Värde 149:-

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

Nintendo Kramisdjur!

149:-

Välj på: Banjo, Bowser, Diddy Kong, Donkey Kong, Luigi, Mario, Mumbo, Toad, Yoshi

Köp 2 betala 129:-/st

Soundtrack import från Japan

Äntligen kan vi erbjuda musiken ur spelen på CD. Samtliga skivor är original och direktimporterade från Japan.

Beställ 2 – Få 100 kr rabatt på den 2:a skivan!

Bio Hazard 2	449	Guilty Gear	449
Bust A Move 2	449	Namco Classics	
Dracula X	449	Techno	399
Einhänder	399	Parasite Eve	
Evangelio -		PSX Edition	399
Symphonic in Concert	449	Parasite Eve Remixes	449
FF7 Reunion Tracks	449	Tekken 3 Techno Maniax	449
Gran Turismo	399	Tenchu	449

Nintendo Zeldaprylar!

Jättepopulära officiella samlarfigurer och kläder i begränsad upplaga ifrån USA!

Zelda 15 cm Ganon Figur	199
Zelda 15 cm Link Figur	199
Zelda Bendable Link	99
Zelda, L & XL, svart Sweatshirt	399
Zelda, L & XL, svart T-Shirt	249
Zelda, svart Keps	199

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 | LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARD PAKET

Basenhet inkl.scartkabel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, strömsladd, manual och två års garanti.
OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer att köpa ett av basenhetsspelen till vänster.
Om du inte köper ett basenhetsspel kostar det 1.295:-

995:-

DU SPARAR 400:

MULTIPLAYER PAKET

Basenhet inkl.scartkabel, en original handkontroll, tre stycken handkontroller (Superpads), spelet Super Mario 64, multiplayer spelen Goldeneye och Quake, ett Rumble Pack med inbyggt minne, strömsladd, tre stycken rumble packs, fyra stycken för-

2.995:-

DU SPARAR 1600:

GIGANTPAKET 2

Basenhet inkl.scartkabel, två helt valfria spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, två stycken rumble packs med inbyggt minne, en förlängningskabel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och två års garanti.

2.895:-

DU SPARAR 900:

ZELDA PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, ett valfritt nytt spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, det suveräna spelet Zelda 64, en Zeldaguide på svenska, ett 4 Mb RAM-minne för högupplöst grafik, en officiell Zelda 64 t-shirt, ett Joytech rumble pack, strömsladd, manual och två års garanti.

2.599:-

DU SPARAR 800:

Basenhetsspel

Lylat Wars 549

NHL Breakaway 98 549

Lamborghini Challenge 549

Wave Race 64 549

Duke Nukem 64 549

Ratt inkl. Rumble 749

KÖP 3 SPEL FÅ ETT GRATIS

Se annat uppslag

TILLBEHÖR

Minneskort 4 MEG RAM
Nintendo
Detta RAM-minne ger maskinen 4 extra MEG med minne att använda vid beräkningar av data. Detta innebär i sin tur att man kan göra ännu mer avancerade spel och det finns redan tillverkare som stöder den nya tekniken.
Spel som är under utveckling och som kommer att fungera med RAM-minnet är bl a Top Gear Overdrive, Zelda 64, Star Wars Rouge Squadron m fl.

499:-

Rumble Väst
Datel
Det ultimata tillbehöret till ditt TV-spel. Med denna väst ökar realismen i spelen avsevärt. Känn hur fienden träffar dig. Västen kopplas lätt in med anslutning till TV:n samt en strömkabel i väggen. Går att använda med alla spel som stöder Rumblefunktion.
Fungerar även med Playstation och andra TV-spel.

649:-

The Glove
Det mest udda tillbehör som gjorts.
Med denna handske får du maximal kontroll - framförallt när du spelar fightingspel. Finns även till Playstation.

399:-

Minneskort 32 ggr större
Blaze
Med detta minneskort kan du spara inställningarna i dina olika spel. Kortet är hela 32 gånger större än ett vanligt kort och därför mycket prisvärt.

499:-

Action Replay
Datel
Nu kan du fuska hur mycket du vill.
Använd denna kassett för att hitta fusk som gör dig odödlig, starkare mm. Koder finns bl a på Datel's hemsida på Internet: www.datel.co.uk

129:-

Rumble Pack
Joytech 129:-
Ett mycket prisvärt alternativ till originalet är detta Rumble Pack ifrån Joytech Europe. Det finns i sex olika färger och drivs med två stycken batterier.

ÖVRIGA NINTENDO 64 TILLBEHÖR

AC Adapter 220 V	349	Minneskort Plus,4ggr större Blue,clear,grå,grön,gul,röd,svart	199
Adapter + Action Replay	499	Minneskort Standard Blå,clear,grå,grön,gul,röd,svart	99
Adapter, passport converter	399	Ratt inkl.Rumble	749
Advanced Jolt Pack Grå,blå,grön,röd,svart	169	Rengöringset	99
Antennkabel kopia	149	RGB Kabel	199
Antennkabel original	249	Rumble Jolt Pack, Blå,clear,grå,grön,gul,röd,svart	129
Game Booster, spela GB spel på N64	499	Rumble Pack + 4ggr inbyggt minneskort Blå,clear,grå,grön,gul,röd,svart	299
HK Manta Ray Blå,grå,röd,svart	199	Rumble Pack original	199
HK Original, blå,grå,grön,gul,röd,svart	299	S/Video Cable	199
HK Ultra Racer	399	Stereo AV Cable	199
Joystick Arcade Shark	499	X-Tender	99
Minneskort 4 Meg, 16x	349		
Minneskort Original	199		

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

Ladda ner javaspel eller uppgraderingspatchar till de senaste spelen. Här söker du via våra länkar rätt på andra spelföretag du vill besöka.

- Kolla dolu men på kommande spel och förboka och försäkra dig om leverans första dagen.
- Ingen telefonkö, ingen väntetid. Enkelt och smidigt

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:- Gäller ej basenhetsbeställningar
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte tycker ut en förpackning får du betala mellan 175 och 225 kronor
- Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att titta ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj ett av dessa produkter utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

CROC 0:-
Satum
Bra plattformsspel.
Bra fynd!

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll från Joytech.

Handkontroll 0:-
Saturn
Turbokontroll från Logic 3.

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

T-Shirt 0:-
Metal Gear Solid
Konami's original T-Shirt. Läcker & snyggt!

Handkontroll 0:-
Super Nintendo
Kopia på originalkontrollen.

Minneskort 0:-
Playstation
15 blocks minne från Joytech.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Poweruguide 0:-
Nintendo 64
Tipsbok till 007, Diddy Kong, FIFA 98, Yoshi Story m.fl.

NBA Live 97 0:-
Saturn
Realistiskt basketspel från Electronic Arts.

VINN EN RESA FÖR TVÅ TILL LOS ANGELES

Ju mer spelgalen du är desto större chans har du att vinna vår häftigaste tävling någonsin.

Alla som köper något ur vårt sortiment mellan den 1 december 1998 och den 1 mars 1999 får automatiskt möjlighet att delta i tävlingen. Dina kvitton blir dina tävlingsformulär. Alltså: Ju mer du handlar, desto fler vinstchanser. Det spelar ingen roll hur mycket du handlar för.

Så här gör du:

- *Beställ varor ur katalogen.*
- *Lös ut ditt paket och ta en kopia på kvittot som ligger i lådan.*
- *Spåna fram en slogan på temat spel. Skriv ner den tillsammans med ditt telefonnummer.*
- *Lägg kvittokopian och din slogan i ett kuvert och skicka till oss.*

Adressen är:

"E3-tävling"
Nordic Games,
Box 5083
650 05 Karlstad

Detta händer sedan:

Den 5 mars tar vi ett titt på alla slogans som kommit in och bestämmer vilken vi tycker är bäst. Vi ringer sedan upp den person (kanske dig) som skrivit denna slogan och ställer tre mycket enkla frågor.
Om vi får rätt svar på minst en fråga är han eller hon definitivt vår vinnare och kan se fram emot ett besök på världens största spelmässa.

Detta ingår i vinsten:

Om du vinner får du tillsammans med en vän åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i Los Angeles, USA. Ni får bo på ett 1:a-klasshotell i centrala Los Angeles. Du får naturligtvis alla resekostnader betalda. Dessutom får du 500 svenska kronor per dag att spendera fritt efter eget tycke. Vi beräknar det totala vinstvärdet till cirka 27 000 kronor. Om du som vinner inte har lust att åka på spelmässan kan du välja att plocka ut vinsten kontant. Då får du 20 000 kr.

Våra krav:

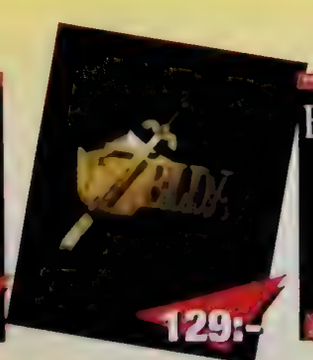
- *En av de resande måste var över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames (Nordic Games) och deras familjer kan inte delta i tävlingen.*
- *Om den första person som vi utser till vinnare avsäger sig vinsten väljer vi en ny tills vi funnit en slutlig vinnare.*
- *Om en omyndig person vinner måste målsman följa med på resan.*
- *Eventuell skatt betalas av vinnaren.*
- *Vem som vinner berättar vi i Nordic Games annonser under april månad 1999.*

Vi måste ha ditt bidrag senast den 1 mars 1999.

GUIDEBÖCKER

Tomb Raider 3
Följ Lara's jakt världen över efter de fyra helgedomarna. Med guiden är du alltid ett steg före.

Crash Bandicoot 3
Crash är tillbaka i sitt vildaste äventyr någonsin. Med denna färgglada guide på mer än 100 sidor blir det en enkel match att besegra den onde Cortex.



Zelda - Ocarina of Time
På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 s. får du hjälp att leda Link på rätt väg.

Breath of Fire 3
Uppbyggd precis efter spelets gång. Du kan följa hela äventyret från första sidan till den sista. 184 sidor!

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149	Metal Gear Solid	199
Banjo Kazooie	199	Mission Impossible	199
Bushido Blade	49	Mortal Kombat 4 psx/n64	199
Command & Conquer	199	N64 Game Secrets vol. 3	199
Retaliation		Ninja Shadow Of Darkness	199
Crash Bandicoot 2	199	Parasite Eve	199
Diablo	199	Quake	99
F-Zero X	199	Resident Evil 2	149
Final Fantasy 3	199	Saga Frontier	149
Final Fantasy 7 Official	149	Spyro The Dragon	199
Final Fantasy Tactics	149	Tales of Destiny	199
Goldeneye 007	199	Tekken 3	149
Granstream Saga	199	Tenchu	199
Holy Magic Century	199	Tomb Raider 2	149
Kartia	199	Tomb Raider 3	199
Laras Book Official	199	Turok 2 Seeds of Evil	199
Medievil	199	Wild Arms	199
Mega Man Legends	199	Xenogears	199

Dreamcast™

- Japansk Import

Dreamcast är SEGA´s helt nyutvecklade flagskepp.Bakom tekniken står företag som Bandai, Hitachi, Yamaha, Microsoft och flera andra världsledande företag.
Maskinen består av två stycken 64-bitars Power VR-chip som tillsammans ger en helt otrolig prestanda.
Dreamcast är kompatibel med Microsofts Windows CE.
Ett speciellt modem är utvecklat för att kopplas till maskinen, antingen för att surfa eller för att spela i nätverk med andra Dreamcast ägare. Formatet för spelskivorna är unikt och rymmer över 1 GB data.
Detta gör det möjligt för speltillverkare att utveckla otroliga spel som är helt i klass med de senaste arkadspelen. PC-koverteringar kommer också bli vanligare än idag eftersom det är enkelt att konvertera dessa
Dreamcast är nästa generations TV-spel som kommer backas upp av massor av tredjepartstillverkare. Dessa har i nuläget mer än 90 spel på gång. Nästa år kommer denna lista säkerligen vara mycket längre.
Till Sverige och USA kommer Dreamcast nästa höst.

Dreamcast - Importpaket

Detta ingår: Japansk Dreamcast basenhet, en handkontroll, scartkabel, RGB-Kabel, 110/220v omvandlare, kortfattad svensk instruktion samt två års garanti.

Ring för dagsaktuellt pris, c:a 3500-6000 kronor!

SPEL I BÖRJAN	
Sonic Adventure	899:-
Sega Rally 2	899:-
Godzilla Adventure	899:-
Pen Pen Triahlon	899:-
Virtua Fighter 3	899:-
Seven	899:-
TILLBEHÖR	
Minnes VMS	599:-
Godzilla minne	599:-
Handkontroll	499:-
VF 3 Joystick	699:-

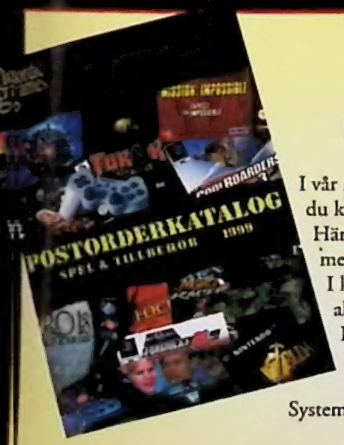
Vg ring för absolut senaste nyheter.

Exempel på spel -99:

Evolution
Climax Landers
Monaco GP
Giset Force
Burning Rangers 2
Cool Boarders
C&C Tiberian Sun
Daytona USA 2
Fighting Vipers 2
Harley Davidsson
House of the Dead
Incoming
King of Fighters 98
Jurassic Park
Resident Evil
Street Fighter 3
Virtua Fighter 3

SONIC ADVENTURE™

Teknisk specifikation Dreamcast	Playstation	Nintendo 64
128 bit	32 bit	64bit
200MHz Processor	33MHz	94 MHz
360 MIPS (miljoner instruktioner per sekund)	30 MIPS	okänt
3 miljoner polygoner per sekund	360000 p/s	okänt
16 mb ram	2mb	4mb
8mb video ram	1mb	delad
2mb sound ram	0,5mb	delad
1 GB data cd	660mb	ca 30-60mb
12x cd läsare	2x	kassett
digital och analog handkontroll	digital /analog	digital / analog
Operativsystem WiN CE	inget	inget
Modem 33.6 baud	-	DD station ca 100mb
Minneskort	minneskort	minneskort



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår rykande färska katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel.
Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
PC CD ROM
Nintendo
GAME BOY

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!

Mikael Pettersson

Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-18 Lördag 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-19 Lördag 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER

Game Gear	395	150	**Sega 32X**	95	25
Gameboy Camera	395	200	**Sega MegaCD 1**	150	50
Gameboy Color	595	300	**Sega MegaCD 2**	150	50
Gameboy Pocket	395	200	**Sega Megadrive 1**	295	80
Gameboy Printer	595	300	**Sega Megadrive 2**	295	80
Gameboy, Standard	295	150	**Sega Nomad**	495	150
Jaguar	250	80	**Sega Saturn**	895	400
Jaguar CD	295	100	**Super Nintendo**	495	250
Nintendo	295	100	**Super Nintendo Multi-X**	595	300
Nintendo 64	795	500	**Virtual Boy**	295	120
Playstation	995	600			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	350	150
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	195	80
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	350	150
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	395	200
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	150	60
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	395	200
B-Movie	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	350	150
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	295	150
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bomberman World	395	200
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	395	200
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Raider	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust a Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	350	150
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	150	60
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	295	120
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	50
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	250	100
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengance	395	200
Command & C Retaliation	395	200
Command & Conquer	225	100
Command & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot 3	395	200
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	295	120
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	295	120
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Dolphins Dream	395	200
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	395	200
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	295	120
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	325	150
Firo & Klawd	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frenzy	95	50
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	350	150
G-Police	225	80
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	295	120
Global Domination	350	150
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	350	150
Heberekes Popolito	150	60
Heros Adventure	150	60
Herculas	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hugo	375	180
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independance Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DL	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	350	150
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Izmogoud	150	60
Jeremy McGrath Cross	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Raider	150	60
Jet Raider 2	150	60
Johnny Bazookatone	150	60
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	150	60
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost	225	100
Ki the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings 99	395	200
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	95	50
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Lander	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	350	150
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60
Loaded	95	50
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 97	95	50
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teras Käsi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	225	80
Medievil	395	200
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	295	120
Metal Gear Solid	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	395	200
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motorboon GP 2	225	80
Mr Domino	295	120
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
Nightmare Creatures	295	120
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 2	395	200
Oddworld Abes Odessey	225	80
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	395	200
Poad	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Pool Shark	350	150
Populous 3	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro 18 Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	350	150
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
R-Types	195	80
Raga Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stuntcopter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
Rushdown	395	200
S.C.A.R.S	350	150
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Fransisco Rush	350	150
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	395	200
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	395	200
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sukodon	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Contract	350	150
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	150	60
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World	350	150
Unholy War	350	150
V 2000	150	60
V-Ball	250	100
V-Rally Dual Shock	225	100
V-Rally	150	60
V-Tennis	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warhammer	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	350	150
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X-Com 2 Terror From the	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
X2	95	50
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
Yusha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	495	250	Duke Nukem 3D	350	150	Int. Superstar Soccer 98	450	200	Nascar 99	495	250	Super Mario 64	295	120
Aero Fighter Assault	275	120	Duke Nukem Time to kill	495	220	Jest	450	220	NBA Hangtime	195	80	Superman 3D	450	200
Aero Gauge	275	120	Earthworm Jim 3D	450	220	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	295	120
All Star Tennis	450	220	Extreme G	295	120	Knife Edge	450	220	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250
All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	450	220	Kobe Bryant NBA Basket	275	120	NBA Pro 98	450	200	Top Gear Rally	350	150
Banjo Kazooie 3D	495	250	F-Zero X	450	220	Lamborghini Challenge	275	120	NFL Quarterback Club 98	395	180	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
Bio Freaks	350	150	F1 Pole Position	295	120	Looney Tunes Space Race	495	250	NHL 99	495	250	Turok Dinosaur Hunter	350	150
Blast Corps	250	100	F1 World Grand Prix	425	200	Lylat Wars	295	120	NHL Breakaway 98	250	100	V-Rally	495	250
Body Harvest	450	220	FIFA 64	175	50	Lylat Wars + Rumble Pack	395	170	NHL Breakaway 99	425	220	Waialae Country Club Golf	350	180
Bomberman 64 3D	275	120	FIFA 98	395	180	Mace	250	100	Off Road Challenge	395	200	Wave Race 64	275	120
Bomberman Hero	425	200	FIFA 99	495	250	Madden 64	195	80	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Buck Bumble	450	220	Fighters Destiny	295	120	Madden NFL 99	495	250	Paperboy	450	220	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
Bust A Move 2	295	120	Fighters Destiny 2	450	220	Mario Kart 64	395	200	Penny Racers	450	220	WCW vs Nitro	395	200
Bust A Move 3	425	200	Fighting Force 64	495	220	Micro Machines	495	250	Pilotwings 64	295	120	WCW/NWO Revenge	495	250
Chameleon Twist	250	100	Forsaken	295	120	Mischief Makers	250	100	Playmobile	450	220	Wetrix	395	180
Charlie Blast Challenge	395	180	G.A.S.P.	395	180	Mission Impossible	495	250	Quake 64	325	150	Wipe Out 64	495	250
Chopper Attack	395	200	Gex 2	450	220	Monaco GP Racing Sim	495	250	Rampage World Tour	450	200	Virtual Chess	450	220
Clayfighter 63 1/2	250	100	Glover	450	220	Mortal Kombat 4	450	220	Road Rash	495	250	World Cup 98	395	200
Cruisn USA	275	120	Goldeneye 007	425	200	Mortal Kombat Mythologies	295	120	Robotron X	195	80	Yoshis Story	395	200
Cruisn World	395	200	GT 64 World Championship	425	200	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Dark Rift	195	80	Harvest Moon	495	250	Mud Monsters	450	220	Snow Board Kids	395	200			
Diddy Kong Racing	395	200	Hexen	295	120	Multi Racing Championship	350	150	Space Station Silicon Valley	450	200			
Doom 64	350	150	Holy Magic Century	495	220	Mystical Ninja	450	220	Star Shot Space Circus	450	200			
Dual Heroes	275	120	Int. Superstar Soccer 64	275	120	Nagano Winter Olympics	295	120	Star Wars Shadows of the	275	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Freetron	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster N64	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	150	50
Minneskort Standard Kopia	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Playstation

Action Replay Datel	295	100
Antennkabel ny modell	150	50
HK Analog Original	125	50
HK Dual Shock	250	100
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	195	60
HK Original	125	50
HK Original kopia	75	25
HK Resident Evil	125	50
Hk The Glove	395	150
Joystick Arcstick	195	60
Link Up Kabel	75	25
Minneskort 1080 block	450	200
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	325	100
Minneskort 720 block	395	150
Minneskort original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Namco Fighting Stick	495	200
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol, Erazer Gun,	250	100
Pistol, Real Arcade +	395	200
Pistol, övriga modeller	125	30
Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
Ratt Mad Catz	275	60
RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägg på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så för du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver sedan du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i denna katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra och ringa oss och fråga. Vi kan det mesta och de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan sända dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. Vill dock skicka som på egen hand går detta också bra. Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com . Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti.
6. En del titlar i listorna är inte släppta eller slutsålda. Vid beställning av dessa skickar respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in ditt första frispel (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in ditt andra frispel (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Nej tack! Jag vill inte bli medlem.

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Tel

Namn

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

☐ Ja tack, jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej!
Nordic Games
betalar portot

Nordic games

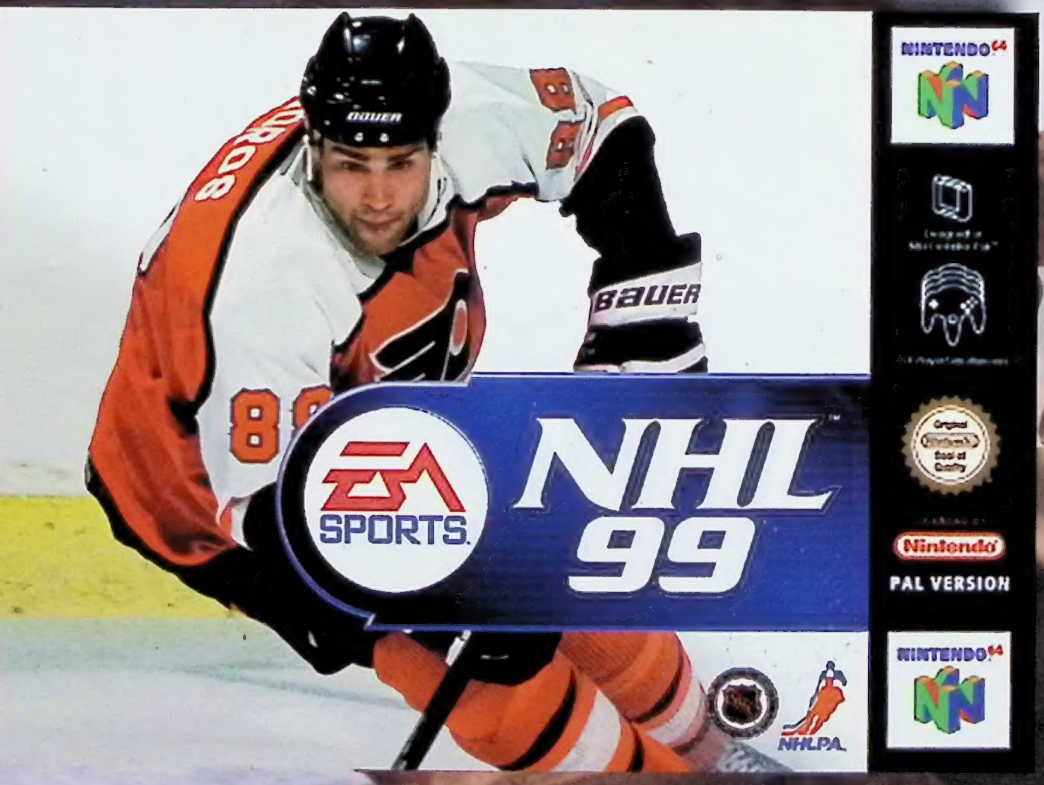
Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karstad

BLOMGREN PHILIP
SOLVIKSVÄGEN 13
23633 HÖLLVIKEN

B POSTTIDNING
S251293

NHL 99



Nº 1 Hockey Game
Nº 1 Hardware

NINTENDO 64

www.nintendo-se.com

© Bergsala AB 1998